平成14年1月1日発行第9巻第1号通巻63号
http://www.microgroup.co.jp/

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評

2002 1月号
定価 780YEN

巻頭特集 Special feature

孤独な王道!?ゲームキューブ



第2特集 The second special feature

格闘ゲーム 新世紀へ

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

2002 1月号 January

ハード略称

PS1‥プレイステーション1
PS2‥プレイステーション2
SS……セガサターン
DC……ドリームキャスト
N64‥ニンテンドウ64
SFC‥スーパーファミコン
GB……ゲームボーイ
WS……ワンダースワン
NGP‥ネオジオポケット
PC……パソコン
Win……ウィンドウズ
AC……アーケード

ジャンル略称

RPG……ロールプレイングゲーム
ARPG‥アクションRPG
SRPG‥シミュレーションRPG
SLG……シミュレーションゲーム
AVG……アドベンチャーゲーム
STG……シューティングゲーム
3DSTG‥3Dシューティング
ACG……アクションゲーム
格闘ACG‥格闘ゲーム
RCG……レースゲーム
TBG……テーブルゲーム
SPG……スポーツゲーム
PZG……パズルゲーム
ETC……その他

illustlation/Tatunori Nakamura(DIGITAL STUDIO)

メーカーの壁をのり越え行われる日本で最も贅沢なゲームの授業

なによりもまず、明日のゲーム業界を担う人たちのために！開発者が日々の経験から得た知識を語り尽くす一大イベント。

ゲーム開発者が一堂に会する講演会

9月4日から6日まで、ＣＥＳＡ主催のゲーム開発者向けの講演が多数行われるCEDEC2001(CESA DEVELOPER'S CONFERENCE)が、東京・お茶の水の明治大学リバティタワーで開催された。今年で3回目を迎え、会期も1日増え3日間、全33講演となった。参加者も約１５００人を数え、非常に盛況だった。

しかし、ゲーム開発者向けの講演というのはどういうものか、ぱっと想像できないかもしれない。講演は、大学の大教室を使って授業と同じような形で行われる。多くの講演者は、スライドを使いながら進めていく。皆、普段の雑誌に登場する姿とは違った、真剣な表情で講演を行っていた。その全貌を紹介することは、とてもできないが、駆け足にいくつか簡単に講演を紹介していこう。

1日目に、カプコン稲船敬二氏により「ゲームプロデュースって何？」という講演が行われた。『鬼武者』の開発チームのモチベーションをどうやって維持していくのかということを論じている。「できるだけ現場に任せて、基本的な方向以外は無理して押しつけない。1つのプロジェクトが終わる前に、新しいプロジェクトを走らせて気分の切り替えが容易に行えるように」といった内容の講演を行っている。また、今回の目玉の一つであった、米ｎＶＩＤＩＡソフトウェアエンジニアのマーク・Ｊ・キルガード氏による、リアルタイムに本物に影を作るノウハウを紹介する「実践的シャドウマッピング」という講義が行われた。

ｎＶＩＤＩＡ社は、ビデオカードのGeForceシリーズやXbox向けのビデオチップを生産している企業で、今後出てくる新しいプログラム技法の方向性を示す内容だった。多くのプログラマーの注目を集めていた。

2日目には、東京大学の西田友是教授が「ＳＩＧＧＲＡＰＨにみるＣＧの研究動向」という講演を行った。ＣＧ界で最も権威のある学会ＳＩＧＧＲＡＰＨでどのような研究が進んでいるのかを示すものだった。雲や煙といった自然物をいかに本物らしく表現するかといったことや、ＣＧだとどうしてもつるつるとした表面になってしまう人間の肌を、皮膚の内部にまで入ってシミュレーションする方法など、今最も注目されている分野が解説された。ゲームの世界は、何年か遅れて先端ＣＧのテクノロジーが入ってくる。その前触れを理解できる内容だった。

また、「『ＡＣＥＣＯＭＢＡＴ04』の制作」という講演も人気が高かった。これはナムコの制作チーム

の各パートの責任者が登場し、制作コンセプトやプロセスを解説するという密度の高いものだった。

アートディレクター河野一聡氏は、グラフィックのコンセプトを「対比・コントラスト」に置いたことを語った。「雲が柔らかめであれば、戦闘機を固い感じにする。空が澄み切っているステージがある場合は、どんよりしたステージを作る」。ＰＳ2になって、「戦闘機は（前作に比べ）ポリゴン数は10倍、テクスチャー量は4倍になったために、より現実感をともなった画面が作れるようになった。また、地面は精密な衛星写真を多用し、平原や都市の表現では、その効果が発揮されている」とも。

チーフプログラマーの石井雄大氏は「ＰＳ2の能力の見極めが難しかった。一体何機出せて、どれくらいの広さにできるのかをはっきりさせるのが難しかった」と語る。「性能の上限値をはかるために、実在するグランドキャニオンといったデータを使って、プログラムの実験を進めて現在のものになっていった」

業界志望者にとっても現場を学ぶ絶好の機会

また、今年の特徴は、ネットワークゲーム関連の講演が多かったことだ。全部で6講演が行われている。その中でも、最も注目を集め、教室がほぼ満席となったのが、3日目のソニックチームの中裕司氏の講演だ。開発の大変さを実例を伴って説明し、今後登場するネットワークゲームに大きな影響を与えそうな講演だった。

「現在、日本で14台、アメリカ8台、ヨーロッパ5台で、データベースサーバを含め29台のサーバが用意され、最大4万人が同時接続できる環境を整えてある。現在はピーク時で3万人、常時1万数千人が遊んでいる。日本・アメリカ・ヨーロッパは8時間ずつ時差がずれているため、アクセスの集中が避けられている」と重要な部分にまで踏み込んで語った。『ソニックアドベンチャー1』が終了した直後で、どこまでできるのかというＤＣの性能テストをおこなった。今までのネットワークゲームの〝画面がしょぼい〟と言われる印象を壊したかった」という。



これぞまさにゲームの大学といった風景。数少ないゲーム開発者の情報交換の場でもある。

「チート対策はいつも困らされる問題で、一週間に一度新しい手が見つけられ、それを修復してという繰り返し」になっていたという。「今までのゲームと違い継続的に見続けていかなければならないというのが大変」とも。「ＢＢＳといった、ユーザーのコミュニティはネットゲームには必須の機能で参加してくれる多くのユーザーに感謝している。特に、チャットでドレミの歌の替え歌をロビーで歌う〝ドナドナ合唱団〟というグループの登場は完全に作る側の想像を超えた遊びを作ってくれている」ということも紹介された。

これ以外にも、メカデザイナーとして有名な出渕裕氏によるデザイン論や、開始直前のプレイオンラインを解説するスクウェア森下英昭氏の講演など、興味深い講演はいくつも行われていた。

講演参加者は「非常に勉強になって、刺激を受けた」と語る人が多かった。ＣＥＳＡでは、来年も同時期に開催することを予定している。まだ知名度の低いＣＥＤＥＣだが、ゲーム開発者の間では認知される存在になってきている。ゲーム会社志望の人には、実践的なことが聞ける数少ない場である。学割で2万円という参加費用だが、こういった開発者向けのセミナーとしては超格安で、充分に元が取れた気持ちになれる。来年はぜひ参加をお勧めしたい。

PROFILE

新　清士（しんきよし）

ジャーナリスティクな立場からゲーム業界を追っているノンフィクションライター。ゲーム開発現場をルポした書籍を執筆中。出席した講演をまとめた私的CEDECレポートを自己HPを掲載している。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

Xboxはゲーム業界の起爆剤となるか？

11回目を数えるゲームショウ。ゲーム業界の低迷が囁かれる中、次へと繋がる光明が見えた。

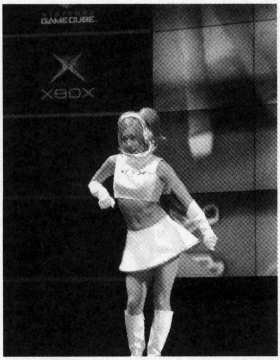
マイクロソフトの攻勢

ズラリと並ぶ漆黒のマシン。関心を寄せる列。幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ2001秋」で来場者に最も強いインパクトを与えたのはマイクロソフトのXboxだろう。

春に行われたショウではいまいち全貌が見えてこなかったが、今回、精力的な展示を行いXbox一色に染め上げてしまった。

ショウが始まって以来、最大の広さを誇るマイクロソフトブースでは、ファーストパーティのタイトルが稼動しており、発売日に向けて準備万端であることをアピール。他メーカーブースでもXbox向けタイトルが多く見られ、マイクロソフトへの協力態勢を強く表明していた。中でも、前回、前々回と出展を控えてきたセガからはSEGA-AM2を含めた5社が参入。最終日のセガブースステージにはビル・ゲイツ氏の姿もあり、マイクロソフトとのパートナーシップが想像以上に深いものであることを見せつけた。

一方、年末商戦へ向けPS2タイトルを揃えるSCEはマイクロソフトブースの約1／2というスペースで、Xbox人気に気圧された形となってしまったが、タイトルの厚みからして牙城はなかなか崩れそうにない。スクウェア『FFXI』の発売も控えており、Xbox同様、ネットワークゲームが決め手になりそうだ。



盛り上がっていたセガブース。力のいれようが伺い知れた。

次回のゲームショウは2002年9月開催

ここ数年、来場者や出展社の数が減少傾向が懸念されていたゲームショウだが、今回はXboxの発売を控えるマイクロソフトと新生セガの出展が大きな呼び水となった。来場者数も前回を1万弱上回る12万9626人と増加し、ゲームファンの注目度が高いことを示した。ピーク時と比較すると些細な数だが、次回の盛り上がりを期待させるだろう。

しかし、ショウ初日にあった「年一回の開催」「日本ゲーム大賞の開催時期変更」というCESA側からのアナウンスは、ゲーム業界全体が大きな転機を向かえていることを浮き彫りにした。翳りが見え始めてきたと言われる中で、熾烈なシェア争いを強いられることになるハード競争。マイクロソフトの参入により勢力図が今後どう変化をするのか注目したい。

PROFILE

編集部

マイクロソフトとセガの力の入れようが印象的だったゲームショウ。他にも、中小メーカーのブースがなかったのも現状を表しているようでした。来年からは年一回となるゲームショウ。その存在価値が問われます。

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き
（9月中旬～11月中旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング！

9月

12日　全国にTSUTAYAを展開するカルチュア・コンビニエンス・クラブは10月から、中古ソフトの買取販売サービスを導入すると発表。

12日　SCEI、PS one「SCPH－100」の価格を、従来の1万5,000円から標準価格9,800円（税別）に改定。

13日　カプコンが「バイオハザード戦略発表会」を開催。三上真司プロデューサーが最新作をGCでリリースすると発表した。さらにシリーズがGCでの独占供給になることを明らかにし、過去のタイトルのリリース予定についても語った。

14日　任天堂GCが発売。16日までの販売台数が17万4856台であることが明らかに。店頭での消化率は50%前後。

15日　「FAINAL FANTASY THE MOVIE」公開。

17日　アメリカのテロ事件を受け、角川書店がPS2で予定していたビル爆破ゲーム『ビルバク』を発売延期。12日にはナムコが『エースコンバット４シャッタードスカイ』CMを自粛したばかり。

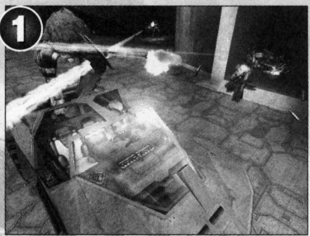
20日　「第39回AMショー」開幕。総入場者数は３万87人。

10月

1日　民事再生の申立を行っていたSNKが再建を断念。

2日　日本経済新聞、スクウェアが映画事業から撤退、最大139億円もの特別損失を計上する可能性があると発表。

3日　マイクロソフトがXbox新作タイトル発表会「第１回Xbox Premiere」を開催。マイクロソフトが自社で発売する7タイトルを発表した。



Xbox期待のソフト『Halo』。その画面の美しさはハードのポテンシャルを感じさせる。

5日　バンダイ、オンラインゲーム『ポトリス』日本版サービスを開始。韓国では'99年10月からサービスが開始されており、登録ユーザー数が1000万人越えている。年間売上実績は約40億円。

10日　ソニー、PS２の累計出荷台数が2000万台を突破したと発表。

12日　セガとマイクロソフト、Xbox向けに『シェンムーⅡ』と『ファンタシースターオンライン』を開発中であることを明らかにした。

12日　「東京ゲームショウ2001秋」開幕。最終日にはビル・ゲイツ氏の姿も。総来場者数は12万9626人。



新ハードやセガの動向、注目作と見所が多かった東京ゲームショウ。来年からは年１回の開催となる。

18日　DC本体の出荷が終了。

23日　セガ、中間損失が200億円に。それを受け、９月連結中間決算の予想を変更修正。

24日　新廉価版ソフト「PSone Books」シリーズのラインナップ発表。人気タイトルがすべて1,800～2,200円の低価格でリリースされる。

29日　ナムコ、対決型エンターテインメント飲食施設「ラーメンスタジアム」の企画設計プロジェクトを受注。初年度売上高で7億円を予定している。

30日　破産宣告を受けたSNKがアルゼを訴える。第三者割当増資が不当に廉価だったため、SNKに損害を与えたと主張。

31日　スクウェア、PS２用新作ソフト『日米間プロ野球 FINAL LEAGUE』の発表会を開催。日米のプロ野球選手が実名で登場する。

11月

1日　カプコンが総合格闘技「PRIDE」をゲーム化すると発表。すでにPS2へ向け、開発に着手していると明かした。

3日　米セガ『シェンムーⅡ』の発売中止を決定。長期的な利益を見据えて決断したとされている。

6日　ナムコはCGキャラクター吉乃ひとみを同社が発売するスポーツゲームのイメージキャラとして採用すると発表。

7日　ポケモンセンターがニューヨークに進出。

7日　ウエストサイドが『デッドオアアライブ』におけるテクモ訴訟について同社ホームページにて見解を示す。著作権侵害行為についてデータを改変するものではないと主張。

8日　PS２特別限定モデル「ヨーロピアン・オートモービル・カラーコレクション」が予約開始。開始後まもなく予定数量に達し受付を終了した。

15日　北米でXBoxが発売。

いま、ゲームとその周辺に起こっていること①

ゲームは脳に悪影響を与えるのか

ゲームのせいで子供達が暴力的になることが証明された!? 業界を震撼させるニュースの真相を探る。子供はTVゲームで遊べない時代がやってくるのだろうか。

ゲームは脳にとって悪影響を与えるか?

8月20日のインターネットニュースのZDnetUKが伝えたニュースは、ゲーム業界関係者をドキリとさせるものだった。

東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授の研究グループが行った最新の研究によると、コンピュータゲームは子供達の脳に「悪影響」を及ぼす可能性があるという内容だ。コンピュータゲームは視覚や運動を司る脳の一部分だけを刺激し、その他の重要な部分の発達を妨げる。ゲーム遊びに何時間も費やす子供は、行動の制御、記憶、感情、学習を司る前頭葉が発達しにくくなるという。川島教授のコメントとして、「コンピュータゲームで遊ぶ新世代の子供達は、今までにはなかったタイプの問題を持つようになる。子供達は朗読や算数を学ぶかわりにゲーム遊びをするため、より不作法な行動をとる結果となり、これはますます暴力的になっていく現代社会にとって深刻な問題となるだろう」と報じられた。

すぐに他のメディアも反応し、世界中のインターネットニュース上で、この記事をソースとしたと思われるニュースが飛び交った。それに対し、8月22日には、イギリスのゲームの業界団体ELSPAがこの研究が「非常に狭い見識に基づいたものだ」という反論を行ったという記事が掲載された。

これが事実とするならば「ゲームは子供のためにならない」という昔から特に親から攻撃されてきた議論にお墨付きを与えることになる。また、行われた報道の中には、任天堂のゲームを実験に使ったと特定して伝えたところもあり、どのゲームを使ったのかも、大きな関心の的となった。

この件で、川島教授に取材を申し込んだが、「一切の取材はお断りさせていただいております」との返答。それでもメールにて、質問事項コメントする形で解答を頂けた。

「英国でのインタビューでは、読み書き計算が子供達の脳を育てると話をしましたが、コンピュータゲームが脳の発達を阻害するとは一言も言っておりません。マスコミが勝手にセンセーショナルに記事を書き上げたのです。ひどく迷惑しております」(川島教授)という。

現在のところ研究内容は、「まだ学会では発表しておりません。講演の中で使っただけです」(同)という。つまり、英国でのインタビューの特定部分が強調されて伝えられた可能性が高い。

また、任天堂のゲームについても、「海外ではコンピュータゲームの一般名称として、たとえ他社のゲーム機やソフトであってもNintendoと呼びます。また、どのゲームを使用したかに関しても、コメントはいたしません。ゲーム会社に迷惑がかかる可能性があります」(同)という解答。この報道については任天堂に特定できないということが正確ということになる。

また、ELSPAの反論記事についても、「ELSPAの反論とやらも聞いておりませんし、興味もございません。恣意的にねつ造された記事で勝手に盛り上がっているとしか、思っておりません」(同)という。つまり、ELSPAの反論は正式に川島教授に対して行われものではなく、ZDnetの記事のみの反論だったようだ。

研究内容が重要であることは変わりない

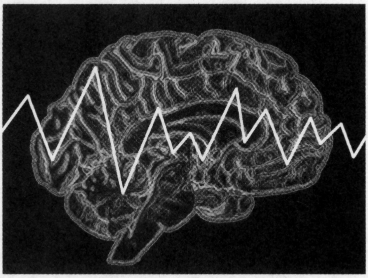
しかし、川島教授が、ゲームに対して手厳しい見方をしているのは事実だ。以下、一問一答。

・特定ゲーム分野以外のどのゲームにも共通する現象と予想されているか?

「コンピュータゲーム中の脳活動が、読み書き計算と比べるとはるかに少ないという意味であれば、その通りです」(同)

・子供がゲームに強いのめり込みを引き起こすのはなぜか?

「一番の原因は、子供達は生物学的にも本来外で集団で遊ぶことに興味を持ち、遊びに〝のめり込む〟はずですが、現代社会がその環境を子供達から奪ってしまったことでしょう。また、ゲーム自体の視聴覚刺激が多く、面白いのも要因のひとつでしょう。ただし、我々が面白いと意識の上で感じていることと、脳が活性化するかどうかと言う事には、あきらかに乖離があります。面白いから脳が働くということは、多いなる誤解です」(同)


ゲーム中に脳がなんらかの影響を受けることは確かなようだ。

・子供が成長していくためにはゲームで遊ばない方がよいのか?

「環境が許せば、その通りです。ただし、ゲームをしない子供は他の子供に仲間はずれにされてしまう、など聞き及んでいますので、現状ではコミュニケーションの手段として仲間はずれにされないためには、しかたがないのかもしれません」(同)

・前頭葉を適切に刺激しながら、遊べるゲームというのはあるか?

「一番、子供達の前頭葉を発達させるのは、集団での外遊びであると考えています。この遊びの中には、前頭葉を活性化するために必要な「創造性」と「コミュニケーション」の2つのキーワードが沢山入ってきます。しかしこれらを満足させるゲームは存在しないと思います。所詮、商業主義の大人が作り上げたバーチャルな世界での遊びに、子供達が巻き込まれているだけであると思っています」(同)

どちらにしても川島教授の研究が、重要であることには変わりない。この研究は、'80年代前半から始まった医療用のCTスキャナーを使って、活動中の脳の動きをリアルタイムに走査する「ブレインイメージング研究」と呼ばれるものだ。脳のどの部分に、どのような働きがあるかを地図を作るように細かく、正確に調べていく。すでに単純な計算練習を解いている方が、ゲームを遊ぶときよりも脳が活発に働くということは確認されている。

研究は、いずれ論文として結果として登場してくるだろう。ゲームと人の関係を知るために、今後も冷静に見守る必要がありそうだ。

新 清士(しんきよし):ゲーム業界をジャーナリスティックな面で追っているノンフィクションライター。
http://www.jgdconf.com/sakugetu/

いま、ゲームとその周辺に起こっていること②

スクウェアは再び「輝く」のか

原因はやっぱりあの映画にあったのか？ スクウェアがSCEの関連会社に。スクウェアはどう変わっていけるのか、そして『FF』はどう変わっていくのだろうか……。

〝SCE関連会社〟となったスクウェアの苦悩

「決して会社の経営が立ち行かなくなった、という結果ではない。それは理解してほしい」（スクウェア・経営管理室）。確かに、何も業界指折りの名門が深刻な経営危機に直面していたわけではない。しかし、『ファイナルファンタジー』が開発できなくなってしまえば、スクウェアはスクウェアでなくなる。大きな決断が必要だったとしか言いようがないのだが――周辺にたちこめる、この深い霧がいっこうに晴れないのは何故か。

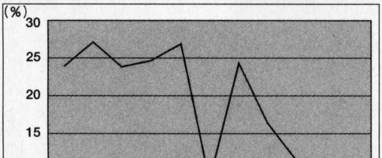
10月9日、SCEとスクウェアは電撃的な資本提携を発表した。スクウェアが実施する149億円の第三者割当増資をSCEが全額引き受けるという内容だ。これでSCEは持ち株比率18.6%に達し、オーナーの宮本雅史氏に次ぐ第2位の大株主となった。平たく言えば、苦境に立つスクウェアにSCEが救いの手をさしのべた、ということである。第三者割当という言葉は、我々市場関係者にとって耳触りのいいものではない。上場企業の縁故募集は「広く一般からの資金調達（公募増資など）ができない、銀行借入も社債発行もできない企業」というイメージが拭えないためである。本当にこうするしかなかったのか。

映画の失敗と止まらない株安

この直前まで、スクウェアは株式市場の厳しい評価にさらされていた。最大の爆弾となったのは、1億4000万ドルという巨費を投じたフルCG映画「ファイナルファンタジー」の不振である。当初、同社は投資額のうち4割を興行収入で回収する方針だったため（仮に同社取り分を4分の1程度と想定した場合）少なくとも2億ドル以上の興行収入がボーダーラインと見られていた。にもかかわらず、7月からの北米での公開は3500万ドル弱程度という厳しすぎる結果。国内での公開も奮わず、今後、DVDやグッズ収入などがいかに健闘したとしても、資金回収はもはや絶望的になっている。

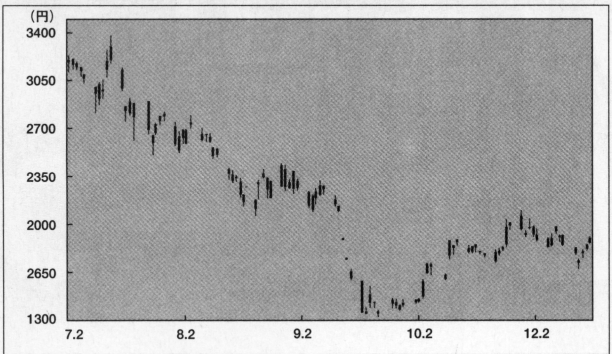
映画の評価は他の方に譲る。ともかく、これと歩調を合わせる形でスクウェア株は売り込まれた。7月初めに3000円台だった株価は、（テロの影響もあったが）9月下旬には1332円と、半分以下まで叩き売られた。「下手をすればスクウェアは市場に殺されかねない」（大手投信）との声も出るほど、更に〝売りが売りを呼ぶ〟懸念も台頭していたのである。ここに至り、同社は10月2日に映画事業からの撤退声明を出し、間髪お

スクウェアの営業利益率



かず、冒頭のＳＣＥの資本受け入れを決断したのだ。「（ゲーム事業に特化して）輝いていたスクウェアを取り戻したい」（鈴木尚社長）とする〝再建宣言〟で、株はひとまず下げ止まった。が、その戻りは正直言って鈍く、足元はテロ前水準を回復した程度だ。

スクウェアの株価



ＳＣＥ色に染まるわけではないのだが

基本的に同社の財務に大きな問題があるわけではない。が、映画の失敗は、もはや『ＦＦ』という40億円規模の大作ゲームを開発するだけの手元資金を失わせるに足るものだった。「このままではじわじわと経営が圧迫され、人材が流出し、数年でだめになると思った」（鈴木社長）。

ＳＣＥにとっても、『ＦＦ』はなくなってもらっては困るキラーソフトである。ともかく、ＰＳ２陣営と『ＦＦ』の関係はこれからも変わらない。昨日と同じように。

なお、ＳＣＥからは役員の派遣は無論、最大の焦点である他ハード供給に対する制限に関する要求もないという。にもかかわらず、なぜ株価は戻らないのか。株とはひっきよう将来における企業の利益成長を買うものである。端的に言えば、市場は〝ＳＣＥ傘下のスクウェア〟に夢を託すことは難しい、と判断しているのである。

限られたフィールドで夢は見せられるか

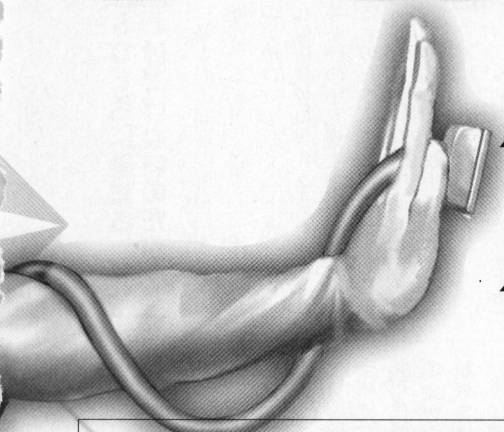
〝輝いていたスクウェア〟として思いつくのはやはりスーパーファミコン時代だ。『ＦＦⅣ〜Ⅵ』、『ロマサガ』など好作を連発していた’90年代前半。実際、収益的にも一番良かったのはこの頃で、営業利益率（営業利益÷売上高×１００。いかに効率よく儲けているかを示す指標）は25%という高水準をキープしている。ＰＳ参入後、開発費高騰という構造的な問題を抱え、利益率が下がっているのは業界全体に共通した話だが、今、利益の落ち込み方は尋常でない。

だからこそ、あくまで現実的な話だが、ＧＢＡに参入できるか否かは「輝きを取り戻す」大きなポイントだったと思う。ＳＦ時代の優れたソフト資産を、手っ取り早く低コストで縮小再生産し、ひとまず業容を建て直すという選択。「確かにＧＢＡは当社にとって非常に魅力的なハード」（経営企画室）という言葉は大きな本音であるはずだ。しかし、今後いかにＳＣＥが寛容な姿勢を見せたとしても、あの京都が宿敵の関連会社に門戸を開くのか。道はさらに閉ざされた感が強い。

今、スクウェアが見せようとしている「輝き」は、現実ではなく〝夢〟である。調達した１４９億円はすべてソフト開発資金に回し、まだ見ぬミリオンセラータイトルを次々に開発していく意向なのだから。が、マルチプラットホーム展開もままならず、限られたフィールドで黙々と『ＦＦ』シリーズを作り続けるイメージしか出てこないスクウェアが、再び「輝き」を取り戻すことができるのか。次回オンライン版『ＦＦ』にしても、現状では対象３０万人程度の実験作という輪郭しか見えていない。そして『プレイオンライン』とて、下手をすれば映画の二の舞というリスクを孕む。頑張って欲しいとは思う。だが、〝回帰すべき原点〟を失ったスクウェアの放浪はまだまだ続く。今はかける言葉が見当たらない。

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）：株式新聞記者。為替、債券、株式と金融市場全般を幅広くカバー。ゲーム業界とは駆け出し時からのおつきあい。経済入門書として著した『今日からいっぱし！経済通』（日本経営協会総合研究所）が好評、ゲームの話題も多数。

孤独な王道!?ゲームキューブ



大勢に迎合しないことが任天堂のアイデンティティー

「NINTENDO64（以下、N64）は大成功をおさめたハードである」と言える人は少ない。おそらく任天堂関係者に聞いても同じことだろう。

そのN64が世に出て実に5年の時を経た今年9月14日、任天堂の新ハードが発売された。

ニンテンドーゲームキューブ（GC）である。

この5年の間には、「ポスト次世代機」とも呼ぶべきハードが各社から次々と発表された。

そして、あるものは既に忘れ去られ、あるものはゲームと家電の境界を彷徨い、またあるものは虎視眈々と様子を窺っているというのが現状である。

そのような状況下で、GCは「かつてない最高傑作のゲーム機」として産声をあげた。

だがその出足は、我々が予想していたものより遥かに静かなものとなった。主な原因として、GCの開発目的として掲げられていた「ソフト開発の生産性を向上させる」という言葉とは裏腹に、本体同時発売のタイトルが3本のみであったということが考えられる。ユーザーの頭に、同じく本体同時発売タイトルが3本であったN64での苦い思い出が頭をよぎったのであろう。

しかし、老舗メーカーである任天堂がなんの考えもないままN64の轍を踏むとは考えにくい。

そうでなければ、独自の卸団体「初心会」を解散させたり、携帯ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」を半年間で1000万台出荷するといったことは不可能だったはずだからだ。

ならば、今回のGC販売戦略も練りに練られたものだと考えるのが妥当だろう。つまり、任天堂は反省し、検討し、考え抜いたうえで決断をくだしたのだ。

任天堂のやり方を貫こう、と。

それは、任天堂だけが通ることを許される、いわば王の道を歩むのに似た行為だ。この時代においては、任天堂だけが選択し得る道を進むことだと言い代えてもいいだろう。

そう。この道は他のメーカーが通ることを許さない、孤独な道なのだ。


「シカクイチカラ」
四角い枠に　腕を奪われ
視覚の洪水　流されつつも
死角に隠れ　我の眼でみる
我の眼で未来を視る

特集するにあたっての言葉

「ゲーム批評」ならGCをこう攻める!!

**GCを知り尽くしたいという
編集部側の強い欲求に対し、
協力は難しいというメーカー側。
まずはそのいきさつと
編集部としての考えを聞いて欲しい。**

あまりにも地味だったGCの登場を考える

「ニンテンドーゲームキューブ(以下、GC)の出足がよくない」との連絡が、がっぷ獅子丸先生から編集部に入ったのは9月14日の午後だった。

新ハード発売当日につきもののショップ前の長蛇の列が、東京でも大阪でも見られなかったというのだ。たとえ列があったとしても、並んでいるのはほとんどが外国人で、それさえ開店後20分も過ぎると解消されるという状況が全国的に見られたようだ。

編集部近くにある大型量販店でも、同日18時の時点で2、30台以上が売れ残っていた。

これは、3月21日に同じく任天堂より発売されたゲームボーイアドバンスの状況とは、あまりにも対照的である。

その原因の一つとして即座に頭に浮かんだのが、GC発売日直前(9月11日)に起こったアメリカでの同時多発テロの影響である。これによってTV番組が24時間ぶっ続けで報道特別番組を放送したため、任天堂から新ハードが出ることが世間一般に知られなかったのではないかと考えたのだ。

しかし、同時期(9月13日)に発売され、その内容ゆえGCよりも分が悪いと思われたソフト『ACECOMBAT04』(PS2)が爆発的に売れていたところを見ると、一概にそれだけが原因だとも言えないようだ。

今回GCを特集するにあたって、第一にその答えを見出せないかと考えている。

GCには魅力はないのか? そしてそれに加えて、なぜ多くの人がGCに魅力はないと「感じてしまった」のか。その点に迫りたい。

時間がかかっても絶対答を手に入れる!!

我々はまず、任天堂への取材を企画した。GCを作った側の意見を聞くのが何よりもまず先決だろうと考えたのだ。

編集部から任天堂への取材申請時に提出した質問概要は、以下のようになる。

「NINTENDO64(以下、N64)について」

①N64における反省点があるとすれば、それはなにか。
②N64の新作ソフトはいつまで供給する予定か。

「GCについて」

①GCがターゲットとする年齢層はどこか。
②9月14日に発売した意図はどこにあるのか。
③本体同時発売タイトルが3本だったのにはどのような理由があるのか。



④『マリオ』や『ゼルダ』(もしくは『ピクミン』『スマッシュブラザーズ』を本体の発売に間に合わせることはできなかったのか。

⑤GC発売後1ヶ月の時点で、ユーザーの反応をどのように捉えているのか。

⑥(⑤に付随し)小売店の反応はどのようなものだったのか。

⑦GCには他のゲーム機(特にPS2やXbox)を意識している部分はあるのか。

⑧GCはゲーム業界を変える起爆剤となりうるのか。

これらの質問に対し「任天堂株式会社取締役企画室長岩田聡氏へのインタビュー取材」、「同氏への書面による取材」、「任天堂企画部への書面による取材」と、あらゆる形式での取材を申請した。

だが、残念ながらすべての取材を断られてしまった。その理由としては、「岩田聡企画室長のスケジュール調整が難しい」ことと「企画部としては、返答し難い設問ばかりである」ということが挙げられた。

「ゲーム批評」編集部としてつらいのはこういう時だ。

パブリシティ要素のない「ゲーム批評」誌上で語っても、メーカー側にはなんのメリットもない。逆に、メーカーの反感を買ってしまうことさえある雑誌である。読者が本当に知りたいことを掲載できる反面、メーカーの取材協力を得られない場合も多いのだ。

だから任天堂の「同じ時間を割くなら、任天堂ハード専門誌などから優先していきたい」という返答にも納得がいく。

もちろん、邪推すれば「任天堂自身がGC戦略の不備を暗に認めているから取材を断った」という答えを導き出せなくもない。

だが、「取材拒否」だけを根拠に任天堂を断罪してしまうのはあまりに危険だし、弊誌の編集方針から外れたものとなってしまう。

だからといって、我々がGCに対して抱いた疑問をウヤムヤにしてしまうわけにはいかない。

2つの巨大な壁に挟まれ、葛藤に苦しんだ編集部は一つの方法を試すことにした。

GCの周りを埋めていくという作業である。

ユーザー、メーカー、クリエイター、ショップ、他のプラットフォームビルダー……それぞれの話を聞く。それによってGCの周辺を丁寧に埋めていくことはできないかと考えたのだ。この作業を続けていけば、最後にはGCというカタチが自ずと浮かび上がってくるはずだ。これには膨大な時間と多くの理解者が必要となるだろう。だが、我々は試すことにしたのだ。

もう後ろへひき返すことは許されないのだ。GCの本当のところを知るまでは……。

(編集部)





それでもゲームキューブだからこそニンテンドー



もっとGCを知るために少しでも任天堂に近づくために、ボクらはここへやってきた。本誌連載中の2人のクリエイターが語り尽くす。

ゲーム作りのヒントを宮本さんが教えてくれた

――宮本茂さんから学べる点て、なんでしょうね。

名越：ゲームからですか？　お手本みたいなところが多いんで、そういったところは参考になります。「なんでこうじゃなきゃ作れなかったのか」みたいなところが理解できる頭がないと、テキストにはなり得ませんけどね。

――それを読み取る力がないと、参考書丸写しみたいになっちゃってつまらないゲームになる、と。

岡本：でも宮本さんの作品って真似されませんよねぇ。すごい不思議ですよ。『バーチャファイター』作ったら『鉄拳』出るじゃないですか。「会社違ってるだけやん」みたいなゲームが絶対出る。じゃ、『マリオ』に対してなんなの？　って言われると、何も出てない。『マリオ』の市場の反対側を別のキャラクターで取りにいこうとしたってのはありましたけど。たぶん宮本作品って解析出来ないんでしょうね。だからといって参考書を丸写ししたら、それはただのコピーになってしまう。似たようなものは作れるけど、ちょっとひねるってのはできない。要するに本当の意味で理解できてないんだと思いますよ。

名越：ぼくはいちおう理解できてるんですよ。理解するのにはすごい時間がかかるんですけど。でもぼくだけが理解できても、スタッフが理解できなかったら仕方がないし。理解できたらできたで、それをオリジナルのものにすりかえて、かつ応用していかなければならない。その作業たるや、とてつもない頭のよさと時間が要るんですよ。それでぼくはめげた（笑）。

岡本：宮本さんは経験が人一倍豊富なんですよ。で、その経験からくる格言みたいなものが、話をしてるとちょろっと出たりする。最近では、GBC版の『ゼルダ』（※1）って初めてプレーすると、ちょっとアクションが難しくないですか？　ぼくにも、宮本さんにとっても難しかったんですよ。1面のボスの時に、どんなに上手にやってもハートのかけらは3つしかない。5つあったら、気持ちが楽になるわけですよ。で宮本さんと話して、ふつうにプレーしたらボスの前で4つ、上手くプレーできたら5つに変更しようよ、と。ボスをやわらかくしたり、敵のスピードを遅くしたりして面白さをいじら

※1：『ゼルダの伝説　ふしぎの木の実～大地の章』、同じく『～時空の章』はカプコンが制作を担当した。
※2：正式名称はスーパーマリオクラブ。任天堂の開発中ソフトのデバックとモニターを行う。全員がアルバイトで構成されている。



名越稔洋

なごし・としひろ：株式会社アミューズメントヴィジョン代表取締役社長。本誌にて「名越武芸帖」を連載中。

ずに難易度調整するのは難しいから。でもマリオクラブ（※2）に一発で蹴られたんですよ。これがいちばん勉強になりました。宮本茂と岡本吉起を足したのよりもマリオクラブが上、要はユーザーに最も近い奴らからリサーチした答えがすべてであって、俺たちクリエイターの単体の意見や我は関係ないんやでっていうのを宮本さんはね、パスッと結果で教えてくれたわけです。

——何を基準にゲームを作るか、特にいまは難しいですよね。

名越：難しいですね。すごく。何をやったらいいかよくわからない。業務用がこう（下り坂に）なりだした頃から、今のような状況になるのは見えてたことだし。

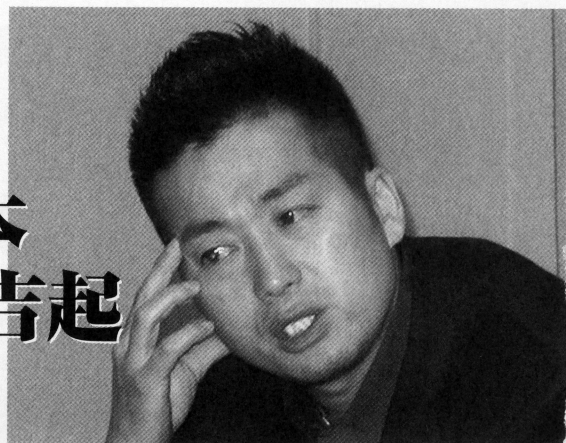
岡本：それ、何年前くらいに感じられました？

名越：ぼくはね、個人的に思ったのは6～7年くらい前。伸びる要素がなかったから。あとは家庭用のハードの性能が高くなるにつれ、存在価値がなくなっていくだろうと。ビデオがますますなくなっていくことだけはまちがいないだろうと、昔から思ってました。セガもプライズとかがアーケードゲームの大きな割合を占めるようになったし。ビデオでいくら面白いの出しても家庭用でいいと言われるから。で、イケイケだったユーザーがどんどん卒業していくし、ますますもって世代が変わっていく……。業界自体がこう（低迷）ってのは思わなかったですけどね。家庭用の景気と業務用の景気がクロスオーバーするとは思ってましたけど。

岡本：業務用って3分100円で貸してるわけですよね。言うたらですね、TVCMで人を泣かせられるか、と。家庭用は時間に制限がないんで2時間の映画で泣かしてもええし小説でもいいわけですよ。どっちが泣かしやすいかと。じゃ、音はどうかと言うた時に「これは家庭用のちっちゃいスピーカーよりゲーセンのほうがええで」と。「その代わり隣もでかいスピーカーだ」と。向こうで大型筐体がガァァンと言うとるよ、と。じゃ、容量はどないやねんと。家庭用はCD-ROMで、ゲーセンはマスクROMだと。これは負けとるなと。じゃ何で勝つねん、という話になるわけですよ。だから、名越さんが気づいたの同じようにぼくたちも同じことに気が付いて、もう、スパンと。小気味よく撤退してますから。カプコンぐらいアーケードから撤退早かった会社ないでしょ？

名越：でしょうね？

岡本：シャー！　と逃げましたからね。昔からコンシューマやってる会社ですみたいな顔してましたからね、いつのまにか（笑）。『ストII』ガンガンやっといて、いつのまにか「うちは『バイオハザード』の会社です」って言ってましたからね。変わり身は早かったと思いますよ。そうでないと勝ち残れないですよ、この業界。



岡本吉起

おかもと・よしき：株式会社カプコン専務取締役 開発執行責任者。本誌にて「岡本吉起の言わしてもらうで」を連載していたが、現在は休載中。

自分のピッチングができる場所を求めて

―ゲームキューブに『バイオハザード』シリーズっていう話ありますよね。どういう経緯で。

岡本：うん、任天堂さんから仕度金が出たんですよ。……うそうそ（笑）！　宮本さんにその話したら大笑いしてましたけどね。「それって暗に『くれ』ってこと？」なんて（笑）。仕度金が出てるって噂になってるんですね。もらってないっつーの。要するに、クリエイターとして自分たちが作りたい『バイオハザード』がそこにあるわけですよ。もちろん最初はPS2で作ってたんです。それが、プログラマが何人も倒れちゃいましたからね。理由＝RAMがちっちゃいから。それだけですよ。数はPS2ほど売れないかもしれへんけども、自分たちの表現したいものをきっちり表現できるゲームキューブに移ったわけです。だから、たぶん儲からないでしょうね。「任天堂に移ります」って発表した途端に株価がガァー、って落ちたんですよ。客観的に見りゃ、1台も売れてないハードと、700万台とか800万台とか売れてて、全世界で2000万台売れてるハードと比べて、「ゼロのほうに移籍します」って言ったらそりゃ当然そうでしょ。巨人で15勝あげたピッチャーが、阪神に行きゃ当然7勝やで、と思うでしょ（笑）。だから俺らも株価が上がると思って移ったわけでもない。ただ、ここではもう、これ以上俺らしいピッチングはできない、というので、自分のピッチングのできるところへ自主的に移動したと。だから移籍金は当然でない。フリーエージェントでもないし。SCEの方にも一言、言われましたよ……「なんで相談してくれへんのや」と。何を相談したらえーんすかねえ？「RAM大きくして」って言えっていうんすかねえ（笑）。

―Xboxで作ろうかって話はないんですか？

岡本：ありますよ、当然。ただ、勝ちの戦略が見えてこないですよね。Xbox置く場所はリビングだって言ってるんですよ。日本のリビングはTVの下しかないのに。一個はVHSの再生機が入ってて、もう一個はDVDの再生機かPS2が入ってるわけよ。どこに置くんや、と。「じゃ、おもちゃ部屋に」って言っても、サイコロみたいなマシンのほうが分があるじゃないですか。

ヤツらはなにも怖がらない ボクらはいつでも迷ってる

―ゲームキューブは明確に子供を向いてますね。

岡本：任天堂の戦略は若いところの開拓ですね、いつも。『スーパーモンキーボール』は若いところの開拓ですよね。

名越：小学生ですね。アンケート見たら、割合がいちばん多かった。嬉しかったのが女の子が25％だったこと。珍しいですよ。セガソフトで絶対なかったから。低年齢層でかつ女の子が買うってのが。たまに思うのが、ぼくがゲームを始めたころにあったのは『スーパーマリオ』で、そこからスペックが上がってきた。でもいまの小学生が、ゲーム機をお母さんに買ってくれと言ったときに「小学生用」って書いてないですよね、ゲームに。いきなり『バイオハザード』買ってきて、どうなのかな……。そういうのをたまに考えるんだよね。

岡本：すごい考えるけど、やるんですよ。あと、マニュアル読まない。ガキはどんどんどんどん触る。とりあえず触ってみて、OKって。やつらはなにも怖がらないですよ。だからそんな心配要らないですよ。

名越：ゲームの出来がよければね。

―そこまで分かっていれば、何を作ればいいかってのが……。

名越：分析できても、ね。実行する時に迷うじゃないですか。

―何が迷わせるんですか？

名越：ま、個人的には分社化しちゃって経営が入ってきてるんで、ゲーム作りの一部にいろんな要素が入ってくるようになって。

―その売れる根拠みたいのがもうひとつ欲しいところだと。

名越：それはでかいですよ。少しでも確信犯の自信みたいなものがあったらそれでOKなんですけど、「ホントかなホントかな」みたいなところで、どうしても、こう。

岡本：それはね、平常心を失ってるんですよ。経営者であろうが、一クリエイターであろうが、ゲームを当てるってことでは何ら変わらないんですよ、ホントは。でもね、そうなるんですよ。皆なるの。

カプコンを独立した藤原得郎が『オレっ！　トンバ』を出した時に、そのゲームがやっぱり彼らしくないんですよ。変に確実にいってる姿が彼らしさを失わせていた。彼はそんなクリエイターじゃないですよ。常に天地がひっくり返るようなゲーム

を企画して、「うるぁ」って言ってるのが藤原得郎だったんだけど。名越さんも分社化して会社の社長してるけど、やることはいいゲームを作ることであってそれをどう売るかっていうのはあとなんですよ。簡単に言うならですね、つぶそうが何しようが、大ヒットが1本出るか出ないかにかかってるんですよ。大ヒットが一本出りゃ向こう10年先が見えるわけですから。カプコンなんか『バイオハザード』一本で背負うてきた。スクウェアなんか『ファイナルファンタジー』一本で背負ってる。それがいまみんなが狙ってるのは今期の黒字だったりして、ただ食いつないでいるって感じになってる。それはもう、真のクリエイターらしくない。バーンと狙って欲しいんですよ。ゲーム業界ならどこの会社でもそうなんですよ。大ヒットシリーズを持ってないから潰れちゃうんですよ。

なぜか赤と緑に分けるのがミリオンを呼ぶ感性

――あらゆる問題を解決する究極の策とは、大ヒット、めちゃめちゃ面白い作品を作るしかないと。

岡本：そうですね。それさえ出たら世界は変るわけですよ。視点も変るし、世間の見方も変る、自分達の戦略にも余裕が出きるわけですよ。例えば50億円の余剰資金があるから、これを使って！　とかね。

――そのお金で実名を買うとか。でもあの、ちょっと話が変わっちゃいますけど、実名云々じゃないところで、ゲームの内容で勝負したほうがよくないですか？

名越：でもなんだかんだ言って、実名のほうが強いですよ。

岡本：たとえば、宮本茂がこっそり作った『ペケポン』って会社からネオジオポケットで出ました、と。それがミリオンなるんか！　って話でしょうね。何もかも伏せて、それがものすごくよかったらいいんかいなと。ちがうんですよ。商売やから、ちゃんとマーケティングせなあかん。マーケティングするには柱がいるんですよ。だから実名の意味はそこにあるわけです。

――映画『トゥームレイダー』におけるアンジェリーナ・ジョリーのオッパイみたいなものですね。

岡本：この映画ヒットしたらしいね、オッパイデカイねと。素で勝負できない。できてるやつほとんどないでしょ。逆に、実名を使ってないものからしか本当にいい物は出てこないんですけどね。『ポケモン』なんてのはカブトムシを集めてたんじゃたぶんヒットしない。架空のものだからこそヒットしている。本当にダブルとかトリプルというミリオン出そうと思ったら、実名は使っちゃいけない。だけど、ミリオン出そうと思ったら実名のほうが確率が高いということです。

――売れるかどうかわからないけど、一所懸命作ってしまったものがたまたま大ヒットって可能性もあるわけですか。

岡本：『ポケモン』はギリギリまで狙ってなかったと思いますよ。最後に宮本さんがふたつに分けたんですよね。色分ける時に赤と緑って考え方がすごいですよね。

名越：白黒じゃない。

岡本：ほかに分け方あるじゃないですか。ピンクとか（笑）。それはイヤすぎだけど。

――それ、チュンソフトですか？（笑）。

岡本：ひどいこと言ってますよ（笑）。



「大ヒットが一本出りゃ向こう10年先が見える」（岡本）

「『小学生用』って書いてないですよね、ゲームには」（名越）

後藤 勝（ごとう・まさる）：1970年東京生まれ。ライターもしくはジャーナリスト。ゲーム批評とサッカー批評の原稿を同時に書いている。広告批評も制覇したいらしい。本稿の司会・執筆を担当。

GCにモノ申す!!　『MOTHER3』まだ？　8年ぐらい待ってるんだけど。（?　ポケパン）

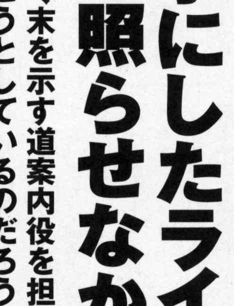
ルイージマンション①

ジャンル：AVG／メーカー：任天堂／
価格：6,800円／発売日：2001年9月14日

ルイージが手にしたライトはGCの未来を照らせなかった

GCの、そして任天堂の行く末を示す道案内役を担うルイージ。彼は一体、我々をどこへ導こうとしているのだろうか。

橋本和明　プレイ時間：15時間



『ルイージマンション』は、行方不明になった兄を探すため、掃除機で幽霊を吸い取りながらレンダリングされた洋館を歩きまわる、片方は掃除機、片方はキャラクターをレバー2本で操作しながら進んでいくACGだ。と同時に、新しいゲーム機「ゲームキューブ（以下、GC）」で同時発売されたタイトルでもある。今まで、任天堂は『FF』のような画面演出型、ストーリーを見せるゲームを否定していた。ゲームの本質がそれら要素であってはいけない、と、『中山美穂のときめき～』とかいうAVGを出していたメーカーとは思えない発言をし、バーチャルボーイで「赤と黒でもゲームの面白さは変わらない」など、画面演出の重要さを否定して、独自にゲーム性を追求したソフトを出し続けたのだ。しかし、同社の未来を示さなければいけない本作は、その思想、方向にのっとった作品としては、成功とは言えないのではないだろうか。任天堂の示すゲーム本来の面白さというのは、簡単に生まれるものではない。アイデアは新しく、面白いものでなくてはならないので、全てのタイトルで面白さを保つことなんて凡そできはしない。それでもソフトを作らなければいけない場合、作りこみによって、乗っかれば壊れるだろう、押せば動くだろうといった、いじれる、という一種現実的な要素を加えるか、見たこともないような美しい画面を目の前で展開させる、など演出を派手にするしかないのではないだろうか。しかし、これらの要素はお金をかければいくらでも作りこむことができる。でも、それじゃムービー主体やストーリー主体の他ゲームとさほど変わりはなく、楽しくないとは思わないが、同社が追求する楽しさとは異なる。



目的は兄マリオを救うことに絞られている。せっかくお金を見つけても、点数以上の意味を持っていない。

ニンテンドーによる次世代ゲームの答えは？

本作品は、光ディスクで供給されているにもかかわらず、アクセスによる待ち時間が存在しない。また、メモリカードを使っているのに、セーブロードもほぼノーウエイト。まるでROMかのような、ストレスのない快適な動作は凄いと思えた。ゲームの中身も吸って吐く、というシステムをつかったパズル的な要素がゲームの要とな

GCにモノ申す!!　室伏ならどこまで飛ばせるかな。（奈良　コウカイテイオー）

ってていて、ボスとの戦いでは、アクション要素よりも思考要素をより必要とする。ゲームは、おもちゃをいじるように、システムを楽しむものだ、という考え方の上では非常にいい出来で、作りこみも必要以上に凝っていて、マイナス要素はないといえるようなすばらしいものだった。

なんだかもの足りないプレイ感覚

が、プレイしていると、イマイチなのだ。ゲーム中は、捕獲動作の他、ホコリを掃除したり、くもの巣が取れたり、ポスターがはがせたり。タンスが空いたり。中にお金が入っていたり。といったアクションを行うことができる。確かに触っていて楽しいかもしれない。でも、ほとんどは見た目だけのもので、長時間プレイできるだけの楽しさを提供しきれていない。なぜならゲームとしては、動作することで得られるものは、使うことのできない、貯めるだけのお金……点数のみだ。経験値やらパワーアップといった要素も殆どないに等しいため、プレイヤーは、ただただエンディングへ進むことが目的となる。しかし、普通ならゲームの目的は「お姉ちゃんを助ける」といった、多少は華やかなものなのだが、本作では「ヒゲ親父（兄）を助ける」という、老若男女、誰も喜ばない設定である。ストーリーを排除するというよりも「ストーリーに嫌悪感を抱かせる」ようなものだ。さらに細かいことを言えば、ゲームの全体が短く、集中すれば比較的すぐに終わってしまう、とか、ACGなのに、誰でもクリアができてしまう難易度で物足りないとか、自由度が基本的に高くなく、ジャンプもできないし、移動速度が遅いので『マリオ』シリーズなのに、爽快感にかける、など問題点が多い。なんとなくゲーム全体がダルいのだ。

ゲームキューブ最初のタイトルとしての出来も……

ゲームがGCという新しいハードで最初に出たタイトル、と考えると、別方向での問題もある。本ソフトは、テーマがゴースト捕獲、ということで、夜が中心。画面が暗くなっている。夜、ということで怖さの演出をしたかったのだろうが、ポリゴン画面は、暗くすると詳細部分が目立たなくなるので、よく暗くして誤魔化す、といわれているだけに、どうしても良い出来には見えない。ハード独自のグラフィック性能をユーザーに見せて、未来を感じさせるというデモンストレーション的な要素は、欠落しているだろう。また、ゲームの本質要素がこのゲーム機ならではなのだ、という要素で見ると「吸って吐く」という所がキーなのに、そのゲーム本質よりも、画面のものがいろいろ吸える、という演出のみに頼っていて、ゲームの本質では勝負できていない。思うように操作できる前に、ゲームが終わってしまうのだ。さらに『ルイージマンション』、というタイトルの通り、物語は1つの建物の中で進んでいくため、世界が小さくなったことなどを考えると、いままでのゲームよりつまらなくなっているような印象を受ける。

GCになったことで、見た目だけが変わった、というのであれば綺麗な画面をえんえん上映するストーリー主体のゲームと、なんら変わらない。つまらないわけではない。でも、別にN64だってよかったのではないだろうか。……いや、どんなゲームも、この機種でなくたってできる、というような意見はよく言われるが、GC、という新しいハードで、今後どんな作品が出るのか指針を示さなくてはいけない発売同時タイトルにしては、いかんせん小粒すぎた。てっとり早くゲームを面白くする方法を敢えて取らず、ゲームの本質を追求してきた任天堂のスタイルは、このタイトルを見て、もう無理なんだな、と思わざるを得なかった。

PROFILE

橋本和明（はしもとかずあき）

PCからワンチップまで何でも作る下請け会社を経営しつつこよなくギャルゲーに愛をつぎ込むライター。専門はPC、ネット関連全般。今はゲーム製作で忙しすぎて次の仕事を取れず、お先マックラ。発売延期なんて嫌いだ。

GCに望むこと

スーファミ時代のようにあらゆるタイトルが出るようなハードになって欲しい。いいじゃんボードゲーム、やりたいよRPG。少なくても3Dなゲームばかりじゃ疲れるヨ。どうして出ないのさ？

GCにモノ申す!! GCよりもマーメイド（仮）がほしいです。早く出して。（千葉・村山洋巨）

ルイージマンション②

ジャンル：AVG／メーカー：任天堂／
価格：6,800円／発売日：2001年9月14日

いつもと違うツボを突いてくる さりげない試行錯誤

影から兄を支え続けたルイージがついに活躍の場を得た。なじみ深いこの主人公にユーザーは感情移入できるのか。

前川一志　プレイ時間：15時間

情けないけど典型的なルイージという立場

伝統的かつ日本的な「弟」像。これが『ルイージマンション』をプレイした際の第一印象だ。

兄マリオの快活さとは対照的に、ルイージは根暗で弱気な弟として描かれた。

これを、長男だけが嫡子として重視された、我が国の伝統が投影された結果であると捉えることはできないだろうか。

いささか強引かもしれないが、そう考えると、本作品は歴史の街京都に本拠を構える任天堂らしいゲームだと言える。

任天堂は新ハード・ゲームキューブ（以下、GC）においても、いままで守り続けたスタイルを貫き通すことを『ルイージマンション』を通し宣言したのだ。

待ちに待ったであろう晴れの舞台。しかし、本作品でのルイージは自身の情けない部分を露呈させてばかりだ。

プレゼントされたマンションを訪れてみたものの、建物が放つオドロオドロしい雰囲気に圧倒されっぱなしのルイージは、玄関にたどりつく前から腰がひけたまま。館内に入ってからも、ドアを開ける手は小刻みに震え、足はガタガタとわなないている。ちょっとお化けに驚かされるとすぐ腰を抜かし、動けなくなる始末だ。

ただ兄がいないというだけで、そこまで極端に頼りなくなってしまう弟ではあるが、だからこそ我々はルイージに、そして本作品に対し（ほぼ無意識のうちに）親近感を抱いてしまう。それはこの設定が「弟」や「次男」という人々に対し日本人が持っている、根源的な同情心に訴えてくるからだろう。つまり、コミカルな映像で巧妙にカモフラージュしてはいるものの、『ルイージマンション』は実に古めかしいテイストを備えている作品なのだ。

このゲームを本体同時発売のラインナップに加えたのは、戦略的には正しい選択だと言える。新ハードに対するユーザーの警戒心は、異常なまでに根が深いからだ。

プラットフォームビルダーには、本体同時発売タイトルによってハード性能をアピールすると同時に、後に続く作品群の方向性を明確に示す責務があるのだ。

その意味で、本作品のように日本人受けしやすいゲーム設定は、ユーザーにとって心地よいものとなるはずだ。いつのまにか郷愁の念にかられている、そんな感慨だと表現すればいいだろうか。

では設定と同様に、ゲーム内容そのものも我々に心地よく響くものとなっているのかと問われると、残念ながら「そうだ」とは言い難いのではないだろうか。

確かに任天堂らしい「健全な遊

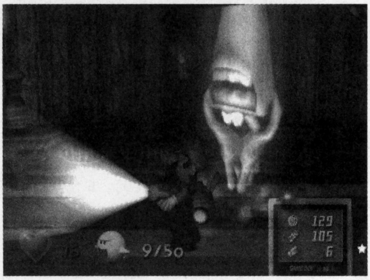


GCにモノ申す!! ハードのカラーバージョンてかなり嫌。開発者のイメージがあの色だったんだから、それで通せばよいと思うが……。（新潟　岡崎和夫）

び心」は、随所に見受けられた。

特に本作品におけるBGMや効果音は、まさに「演出」と呼ぶにふさわしい完成度の高さだ。中でも突出しているのが、ルイージの「鼻歌」である。

ろうそくが消え漆黒の闇と化した廊下を探索する際、ルイージはBGMに合わせ鼻歌を歌うのだが、これがなんとも弱々しい声なのである。その響きは、すべてのプレイヤーに幼い頃の思い出を追体験させる力を持っている。心霊現象を扱ったTV番組のあとは、なかなかトイレに行く勇気が出なかったあの夏の夜を追体験させる力だ。



「ルイージ、うしろっ！」と、見ている子供が叫んでしまいそうな展開。ヘンなところでノスタルジック。

我々はもう必要とされていないのかも知れない

だが、日本人としての原体験に訴えるからといって、それがそのままゲームの原体験に訴える作品となるわけではない。

では、ここで言う「ゲームの原体験」とは何か。

それは、マリオ兄弟が軽やかにジャンプしている風景だ。（我々は、ルイージが時には兄より高く飛ぶことを知っている）。

それは、マリオ兄弟が一陣の風のように疾走する風景だ。（我々はルイージがなかなか止まれないほど早く走れることを知っている）。

だが残念なことに、そういったゲームの原体験を『ルイージマンション』は追体験させてはくれなかった。要するに、本作でのルイージは、ジャンプすることもBダッシュすることもできないのだ。

確かにゲーム進行上、必須要素ではないものの、ジャンプとBダッシュが本作のゲーム性を台無しにするとも考えにくい。我々が大切にしてきたモノを壊すくらいなら、無理してでも入れておくべきだった。また、そういう無意味とも思える要素から、新しい遊びを紡ぎ出すのもゲームを楽しむ醍醐味なのではなかったか。同時発売ソフトに有名キャラクターを持ってきたいという意図は充分理解できるが、これならいっそのこと『キノピオマンション』にでもして欲しかった。

任天堂のゲームはハード／ソフトを問わず、常に「新規ユーザーの開拓」という役割を担っている。同時にそれは、ゲームユーザーを増加させ続けることを意味していた。だが、『ルイージマンション』を遊ぶと、（その親近感を放ちまくる表の顔とは裏腹に）任天堂が新たな道を模索しているのをヒシヒシと感じる。それは、GC発売を機に、初代ファミコンの直撃を受けた20代後半から30代前半のユーザーを一度さっぱりと忘れてしまおうという試みだ。

事実、ユーザーを増加させ続ける戦略には、そろそろ無理が生じ始めている。これ以上幅広い年代をカバーし得るゲームを望もうとすると、あとは「サザエさん」のように、毒にも薬にもならない作品を発表するしかない。

だから……。だからこそ任天堂は、古参のユーザーをバッサリ斬り捨てる道を選んだのだ。「もっと面白いゲームを作る」という、ただその一心で。

『ルイージマンション』は、もはやゲームの原体験を思い出させるゲームではなく、これ自体が原体験となるべく作られたものだ。

哀しいことだが、20代後半からのユーザーにとっての任天堂ゲームは、2001年9月14日を境に、遊ぶものから子供に買い与えるものとなったのだ。

PROFILE

前川一志（まえかわ・かずし）

70年生まれのCDショップ店員兼ライター。『セガコン　－THE BEST OF SEGA GAME MUSIC－』を発売日に買っていった女子高生に再び会いたいと願う日々。いつみても平々凡々な人生です。

GCに望むこと

いっそのこと、光ディスクの特性を活かして『FCソフトオール イン ワン』みたいなソフトを任天堂から公式に出してみてはくれないか。くれないね、きっと。でも待ってみます。

GCにモノ申す!! 少なくともルービックキューブよりは売ってもらいたい。（岡山　鷹取豊子）

Game Cube SOFT REVIEW

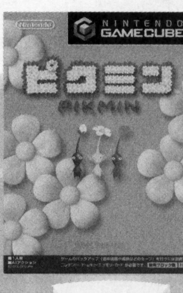
ピクミン①

ジャンル：AVG／メーカー：任天堂／
価格：6,800円／発売日：2001年10月26日

操作を覚えながらでも遅くはない卓越したゲーム・バランスの妙

ピクミンを大切にしながら共に苦難を乗り越えるのか、パーツ集めを最優先に豪快に攻めていくのか……それが問題だ。

ハービー吉村　プレイ時間：20時間



コントローラのボタンをフルに使って紡ぐ快感

『ピクミン』というゲームほど、批評が難しかったソフトは、未だかつてなかったかもしれない。類型するソフトが思いつかないのだ。パッケージを見ただけでは『レミングス』のようなゲームなのかと思ってしまったが、プレイしてみると単純なパズルゲームというわけではなかった。謎解きの部分は『64ゼルダ』や『マリオ64』のような雰囲気があるが、リンクやマリオ本人をプレイヤーが操作するわけではなく、ピクミンという団体に指令を出して、その結果、目的が達成できるという所は、むしろ『シムシティ』や『ポピュラス』のようなシミュレーションゲームに近い。（「ような」ばっかりの文章でスイマセン。でも他に書きようがないのだ）

担当編集者D氏と打ち合わせをしていた時に「これって『三国無双』を敵側からプレイしている感覚に近いよね」という意見が出された。結局これが一番近いという印象を受けたのだが……。

『ピクミン』をプレイしてみると、コントローラのコンフィグがこの手のゲームにしては異様に複雑に感じられる。ゲーム・キューブのコントローラに付いているボタンの内、使わないのは十字キーだけなのだ。その上、コンフィグされているボタンすべてを頻繁に使わなくてはならない。このことからでも、マウス一発ですべてを賄ってしまう今までのシミュレーションゲームとは違うということを主張しているのだろうか。

ゲームの目的は、ペレット（餌を集めてピクミンを増やし、ジャマになる敵を倒し（死骸もピクミンの餌になる）、各ステージに散らばった宇宙船のパーツを集めるというコンピュータ・ゲームにありがちなオーセンティック（※）なモノである。

ところがオーセンティックなスタイルでありながら、絶妙のゲーム・バランスと自由度の高さから今だかつてないゲーム性を確立しているのがこの『ピクミン』なのである。

ちょっとホメ過ぎのような気がするが、それだけの印象を受けたのだから仕方がない。では、ナゼそれほどの印象を受けたのかを分析してみるとしよう。

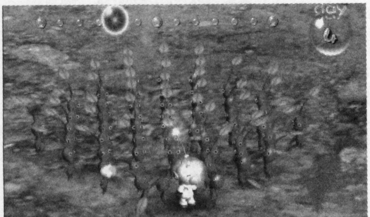
『ピクミン』の最終目的である宇宙船のパーツ集めには、ピクミンを増やすことが必須条件である。ピクミンが大量にいなくては、進路を阻む壁を壊すこともできないし、発見したパーツを運ぶこともできない。ただし、冒険を進めるためには敵と闘ったり、危険な進路を取らざるを得ないことがあり、その度にピクミンを消耗しなければならない。ピクミンを消耗

※：authentic　確実な、堅実な。

しつつ、増やす作業も同時にこなしていかなくてはならないところが絶妙なゲーム・バランスを作っているのだ。
　次にピクミンの種類だが、赤ピクミン（攻撃力強・火に強い）／黄ピクミン（爆弾を持てる・高く飛ばせる）／青ピクミン（水の中に入れる・攻撃力弱）と3種類あり、ピクミンの種類に優劣はなく、どの色のピクミンも攻略のためには必要不可欠なのである。もっとバラエティに富んだピクミンを用意することもできたのだろうが、敢えて3種類のピクミンに見切ったところで、ジャンケンのようなお互いを補完し合える関係を作ることができたのが秀逸である。
　また、1日14分／30日という時間制限が、ゲーム全体に緊張感を持たせている。これを嫌うプレイヤーは多いが『ゼルダの伝説・ムジュラの仮面』のように同じことを繰り返す鬱陶しさはない。むしろ時間制限を考えてプレイすることを要求されるのが、このゲームの醍醐味になっている。
　時間制限よりも、『ピクミン』の世界では一度に地上に出せるピクミンの数が100匹までという条件のほうが、頭をひねらされる。しかし、考えに考え抜いて、新しい攻略法を考えついた時の喜びは、かなりの快感を与えてくれるのだ。

絶妙なバランス感覚が、信じ難い程の自由度を生んだ

　任天堂のゲームらしくチュートリアル・ステージはあるのだが、それが終わるとオリマー（プレイヤー）は赤ピクミンとともにゲーム世界に放り出される。そこからは、プレイヤーの考え方次第で、どのようなスタイルでのプレイでも可能になっている。さらに黄ピクミン／青ピクミンを手に入れる頃には、自由度は飛躍的に拡がり、どこで何をするのかは完全にプレイヤーに委ねられることになる。
　ゲーム開始当初は、その自由度があまりにあるために、何をしたら良いのかわからないくらいだが、15日を過ぎる頃には操作にも慣れ「次に何をしたらいいのか」ということを考えて、ピクミンの行動予定を組み立てることができるようになる。
　本格的なゲーム攻略はそれからでいいのだ。それからでも充分にクリアできるほどのゲーム・バランスを、このゲームは持っている。
　このゲームの面白さの本質は、その練り込まれたゲーム・バランスにある。さらに言えば、卓越したゲーム・バランスがあってこそ『ピクミン』は信じがたいほどの自由度を得たのだ。
　「任天堂」というブランドイメージや、ピクミンのかわいいキャライメージから、オンナコドモ向けのソフトという印象があるが、ピクミンが敵キャラに喰われるグラフィックは妙にリアルだし、徹底的に観察して頭を使わなければクリアできないところなどは大人でも充分に楽しめるソフトだろう。
　『ピクミン』の自由度の最大の特徴として、最短クリアを狙うのなら、ピクミンを消耗品として割り切る必要があるのだが、なるべくピクミンを殺したくないと考えてプレイしても、ちゃんと30日間でクリアできるということではないだろうか。どちらが難しくてどちらが簡単という問題ではなく、どちらのプレイスタイルをとってもOKというのが『ピクミン』というゲームの面白いところであり、優れたゲーム・バランスを持っているということの証明なのだ。



ピクミンたちを消耗品と割り切って使えるか否かで攻略法がまったく異なってくるのが面白い。

PROFILE

ハービー吉村（はーびーよしむら）

フリー編集者＆ライター。ついにマンガ原作者としてのデビューが決定！　最近はデザイン事務所での仕事も手伝い始めたので、いったいボクはナニモノなのだ？　ということを考えるようになった。タダの器用貧乏か？

GCに望むこと

『ウェーブレース』『ピクミン』とゲームキューブのレビューを2本やらせていただいたが、どちらもスゴク面白かった。N64で目指していたことを今回はぜひ実現して欲しいと切に願っている。頼むぞ、任天堂！

GCにモノ申す!!　スクウェアを赦してやってください。（茨城　超議長）

Game Cube SOFT REVIEW

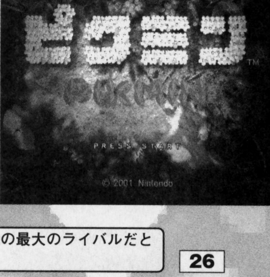
ピクミン②

ジャンル：AVG／メーカー：任天堂／
価格：6,800円／発売日：2001年10月26日

そこにある「純粋なゲーム」をユーザーはどこまで楽しむことができるのか

発売前から何かと話題になっていたタイトル。昔のゲームで味わった素朴な面白さ、そんな感覚が今となっては新しい。

藤原修二　プレイ時間：20時間



これがゲームキューブのキラータイトル

不況のゲーム業界。その救世主として期待されたゲームキューブ（以下、ＧＣ）。まだ結論付けるには早すぎるが、少なくとも出足だけを見れば期待はずれだったといわざるを得ないだろう。近年発売されたＰＳ２、ＧＢＡが特別すぎるという見方もできるが、主役『マリオ』不在はやはり大きい。

しかし、だからと言ってこれから大きくなっていくのか、と言えばそれにも疑問が残る。結局、Ｎ64の時と変わらないではないのか、という予感さえするのだ（これはこれで悪くはないけど）。

それは「答えが見えている気がする」からだ。『ルイージマンション』はともかく『ウェーブレース』は前作の正常進化版であり、今年中に発売される『スマッシュブラザーズＤＸ』『どうぶつの森＋』も同じである。今後発売される他社製品の中で最も期待されるのも『バイオハザード』だ。

面白さには疑う余地はない。だが、「知っている」楽しみしか期待できないことも同時に存在する。ＧＣはこれまでと同じことしかできないのではないか。成功はしなかったが、まだN64の方が新しいゲームを見せるという意気込みが感じられたように思う。

だが、その中で唯一、予測のできないソフトがあった。『ピクミン』。小さな生物？　ピクミンをぞろぞろと引き連れて何をするのか？　そこにどんな楽しみがあるのか？　そして何より、あの宮本氏が制作に直接関わっている！「ＧＣならではの楽しみがこのソフトにあるのではないか」……そんな期待をもっていた。だからこそ、筆者はこのソフトの発売と同時にＧＣを購入したのである。そして、『ピクミン』にはＧＣの未来が詰まっている……、そんな期待をもってプレイし始めたのだ。

ピクミンを操る素朴な面白さ

だが――、そこに期待したものは「なかった」。

そこにあったのは、優秀な、それこそ本当に良く練りこまれた、アクションパズルゲームだった。「新感覚ゲーム」でもなんでもない。ボタンを押して、レバーを操作して、その反応を楽しむ。素のままのゲームがあるだけである。

ゲームの目的は墜落した時に失った宇宙船のパーツを30日以内に集めること。そのためにピクミンを効率よく使うことが攻略法となる。パーツごとにはそれぞれ3種類のピクミンを使い分けるパズルを解く要素があり、同時に敵の攻撃を排除するテクニックも必要とされてくる。パーツを集めるための答えは基本的に一つであり、そ

GCにモノ申す!!　N64の時のような「尖った」感じがしないのでかなり期待しています。PS2の最大のライバルだと思います。（神奈川　白鳥康仁）

れは繰り返し遊ぶためのものとはあまり言えないだろう。

ただ、どれだけ短い期間でクリアできるか、また使用するピクミンの数をどこまで減らしてクリアできるかといった、効率の良いプレイを目指す、ハイスコア狙い的なプレイは確かに面白い。ゲームの幅が広いためか、プレイヤーの個性が出やすいので、自分なりのプレイを追求するのもいいだろう（一匹もピクミンを殺さないなど）。

ピクミンがクリアとは直接関係のない部分に対しても様々な反応を見せてくれるのも愉快だ。

このようなゲームとしての幅の広さはさすがなのだが、だからと言ってそれはGCだから、と期待した部分ではない。それらは以前から任天堂のゲームに多く見られる要素であり、さらに言えば『ゼルダの伝説』の方がより、遊びの幅が大きく、かつボリュームがあったように思う。

発売前に存在した期待感。それは過剰なものであったのかもしれない。確かに『テトリス』のような中毒性や『ゼルダ』のような圧倒的な世界観を期待するのはムチャだと、今になって思う。だが、任天堂と宮本氏がどんなゲームを出してくるのか？ 新しいゲームを出してくるのか？ という夢が存在しなかったという今の寂寥感は、実際に「ゲーム」だけは面白かっただけに、なんとも言いがたいものがある。

地味なキャラクターに込められたメッセージ

結局、『ピクミン』はGCのデモンストレーションソフトだったのだろうか。100匹のキャラクター（ピクミン）を同時に様々なカタチで動かすことができる、GCとはそんな能力を持っているハードだと。『ルイージ』が光を使った演出に優れていることを見せたように。そして、はっきり言ってしまえば、そこにしか『ピクミン』の独自性はないように思えた。ストレートにクリアすると10時間もかからないというゲームボリュームの少なさが、それをより強く感じさせてしまっている。

だが同時に、別のイメージが湧いてきた。昔のゲームを遊んでいるような感覚がしてきたのだ。

過剰なサービスはない。しかし、一つの遊びが練りこまれていて、自分次第で様々な遊び方を見つけ、実践していく面白さ。昔のFCや最近のGBでもたまに見られる、素朴なゲーム本来の味わい。「本当の意味でのゲームは任天堂しか作れない」という極論をたまに聞くことがあるが、このゲームに『マリオ』『ゼルダ』といったキャラクターが存在しないだけに、それが強く感じられるような気がするのだ。

「ゲーム」を作りこむ重要性。『ピクミン』が見せたかったのは、そういうことなのだろうか。

なればその道は険しいのではないだろうか。メーカーにとって「ゲーム」を作ることは豪華なゲームとはまた別の難しさがあり、ユーザーも「ゲーム」を遊ぶことに対して、「面倒くさい」などとどこか壁を作っているような印象がある。ソニーが中心となって作り上げた「遊び」は強固だ。

だが、任天堂が頑なに作り上げてきた「ゲーム」こそがゲーム業界を支えてきたのは紛れもない事実。素っ気ないピクミンの表情の奥に隠された任天堂の信念に対し、ユーザーはどのような反応を見せるのだろうか。



ピクミンの特性を理解し謎を解く、これぞゲーム的快感。
テクニック次第では犠牲を出さずに敵を倒せるのもいい。

PROFILE

藤原修二（ふじわら・しゅうじ）

三十路になってしまったことを嘆いていたら「ゲーム批評」に拾われました。よろしくお願いします。『ピクミン』&GCの購入はちょっと迷ったけど、あのCMソングに洗脳されて購入。EDで流れると良かったんだけどねぇ。

GCに望むこと

任天堂のどのハードにも言えますが、任天堂ソフトの安定供給が一番うれしいこと。予定されているスケジュールの半分くらい守っていただければ（笑）。あと64後期みたいに色んなメーカーと協力して制作して欲しいです。

GCにモノ申す!! 互換性のないハードって何かイヤ。（愛知　スカタン1号）

Game Cube SOFT REVIEW

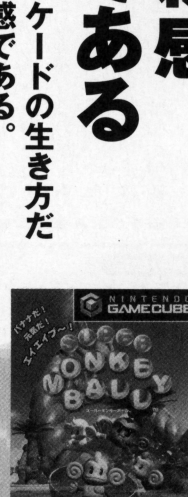
スーパーモンキーボール

ジャンル：ACT／メーカー：セガ／
価格：5,800円／発売日：2001年9月14日

マニア御用達の信頼感 このソフトはセガである

100円払うのにためらうな!! これぞアーケードの生き方だ 家庭用でもアーケード魂が楽しめる本作は快感である。

多根清史（BIG☆BURN）　プレイ時間：50時間



アーケードと家庭用ゲームには違う時間が流れている。連続のフローというよりも区切り。一回こっきりを毎度売りつけるのと、パッケージ丸ごとを買わせるのとでは、手練手管なり客引きの品に変化が付いて当ったり前だが、それは主にゲームオーバー後の時間を想定しているか、なのだ。

飽きもせずレビュアーが例として引っ張り出してくる『ドラクエ』ならば、ゲームオーバーは自動復活により抹殺されている。もひとつ『ピクミン』でも事実上の手詰まりはあるものの、オリマーの破局はじわりじわりと先延ばし、ついに「終末の過ごしかた」になるのが画期的なのだけれど、連続は断ち切っちゃいない。

ズバリと大ナタを振り下ろし、さっきまで生きていた首の切り株を本人の鼻ツラに突きつけて、次回もやって下さいという「ぬけぬけさ」がアーケードの身上である。

で、アーケード版がGC＝家庭用に移植された本作は、長年2タイプの時間の引っ張り合いに身をよじって、ついアーケードのが上だろという思考習慣→同じ感覚でプレイヤーを殺しまくってマニアご用達の信頼とも警戒ともつかぬブランドが定着したセガの作品だ。「セガ」と一括するには大きな会社だし、部署（子会社）により個性もあるのは承知として、その違いが詳しくも特に好きでもない人には、「ふーん」で済む誤差でしかなかったところに万年二位の何たるか、があるから問題は認めない。それこそ「猿の顔の違い」だったのだ。

同じ理屈で、「セガは」と一括できるほど、最近の同社は全体の変化が目覚しい。『スーパーモンキーボール』のハジケかたは、平均がせり上がったのに乗っかった突出、という印象を受ける。ボーダーを越える時のつま先感の苦しみがにじみ出て、なぁんか削れた身の粉込みで「いくらッスかぁ?」を取り引きする内職っぽさを脱しきっているのだ。やっと、これはこれでこうだからこうなるんだ、とセガという文脈抜きでステージに立てる「後ろの人はいない!」っぷりと言いますか。

アーケード版でも猿の入ったボールが転がる十バナナ型スティックのベタさは全開だったのだけど、偽プリクラの群れを掻き分けコインゲームの横を通ってから『ダービーオーナーズクラブ』に大半の客がろ過された後に来るプレイヤーなんてのは、セガという文脈にたぐり寄せられた生粋にして終着点。そこから波がゆらりと拡がりもしない不本意を前提としてこそ、の本作に違いないのだ。

しかし落ちどころがGC、これ微妙。どう微妙かは考えてね。そしてハード同時発売で猿、といえばマークが自動的に外されるのは

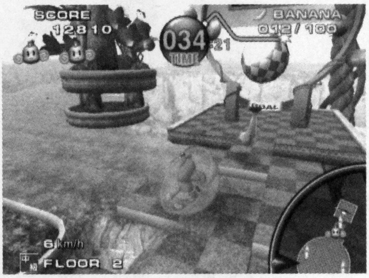
GCにモノ申す!! リアルくさいCGマネキン路線を捨てたGC『ゼルダ』にウットリですよ。おもちゃなんだから皆で楽しめ!!ですよ。（新潟　島崎さとし）

全く本作のせいでも何でもなく、おそらく『エターナルアルカディア』が珍システム「@バライ」の犠牲になったのと同じぐらい何でもないのだが、まぁしゃーない。読んでない人に限って叩くナントカ批評の例もあるしネ。

「死」を大量消費する爽快感

「区切り」で「すっぱり」のアーケードから「連続」で「ねっとり」の家庭用に持って来る移植では、異なる時間同士がケンカをおっ始める。元の素性がいいほど熾烈に派手にぶつかるのが本当で、すんなり馴れ合うなら始める地点が間違っている。激しく化学反応した結果の生成物がないなら、タイトル流用だの費用回収だのと、経済がぬっと顔を出し、ドサ回りムードが漂ってもうダメ、な時代である。元アーケード移植＝元アイドルぐらいに暴落しているのだ。

その点、本作は潔く〝まんま〟であり、ブチ殺すにもほどがある。「こんな家庭用はねえよ」とゲームオーバーがバナナの叩き売りで縁日開くって勢いだ。つまり死を積み重ねることが無茶苦茶に楽しい。今まで家庭用というのは「死ぬ」文法を持ち合わせなかったか未熟だったわけです。ミスるのがストレスであり申し訳ないけど商品寿命のためにやり直してくださいと手を合わせていた。その両手の間に、スキマが空いていて頑張りようがあるってのを証明した凄味は、カタギ者じゃできません。娯楽に100円しか払わないケチから、円を100回引っ張れるのはその筋の人だけ。フーテンの寅さんの立て板に水の売り口上に通じる「ゲームセンターのセガ」の腕っこきが、ようやく家庭に居場所を見つけた到達点。古いけど新しく、化学反応は立派に成立！なのである。



ルがやたら可愛らしく描かれてはいるものの、これは久々に「死」を感じさせてくれるゲームだ。

今どきのゲームは多かれ少なかれ成功・失敗の「判定」および生命活動と等価の「経験」を合計100%にこね上げた混合物なんですが、めっきり「判定」のユルい、したがって死ににくいものが目立ってきた。それはメーカーの温かさより生温かさという奴で、最後の最期までプレイヤーに彼自身の命運を任しきれていない後ろめたさがあるから、すっぱりと行けないんではないか。

そりゃもう水際立ってますよ本作の判定は。殺すのにためらい全くなし。アナログスティックの精度が筋繊維単位に沿ってる細かさだと思い知る、ないし錯覚でもいいけど、ふとした心の揺れで指がためらったら、ぐらぁ～り～んとプレイ画面にすぐさま反映。するとフィードバックに煽られて「1」の揺らぎが「10」に倍されてストン、と奈落の底に転落。どうしてミスったかをパッドから手の神経を伝わって脳幹にまで原因を追及できるんだから、どこにもケツの持って行きようがない。徹頭徹尾が人間を一本の糸によじって、ボールをつかみ、傾け、転がして、縁にかつんと引っかけるために生まれた伝達系、サナダムシのごとき線形生物の扱いをする「ぬけぬけさ」がシビれるほど心地いい。

全く面倒がりで仮想的にも死にたくない人間は、そもそもゲームなんかやらない。僕らは「判定」されたいのだ。本作はアーケードの「死」のノウハウと、100円を消費しない家庭用との最も幸せな合体と言っていい。あとオマケのミニゲームが任天堂作品のパロディっぽいのも人を食っていて◎。

PROFILE
多根清史（BIG☆BURN）
フリーライター。最近、ゲームのエラい人たちにインタビューすることが多いのですが、なンか大事な一線を踏み越えた失礼サンになってる不安がなくもないンだけど、それがオリジナリティって奴？　と割り切る日々。

GCに望むこと
とにかくネックは任天堂さんのゲームの質が高すぎてサードパーティがやりにくいことだろうから、トータルバランスでしょうかね。特に有力RPGが欲しいところです。

GCにモノ申す!! 『ドラクエ』を取り戻してみてはいかがですか。（大阪　あきろと）

Game Cube SOFT REVIEW

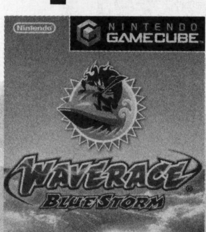
ウェーブレース／ブルーストーム

ジャンル：RCG／メーカー：任天堂／
価格：6,800円／発売日：2001年9月14日

テクニックが要求される難度に垣間見える、アメリカンテイスト

コンパクトなハードの性能を端的に現す流麗な水の描写。その美しさを誇示するだけでは終わらないのが任天堂ゲームだ。

ハービー吉村　プレイ時間：32時間



キャラクターを通してマシンを操作するRCG

編集部から届いたソフトを見てビックリした。文庫判サイズのトールケースの中に入っていたのはまるでシングルCDだった。

「それでビックリしていたら、ゲーム機本体を見たら、もっとビックリしますよ」

電話口で編集部D氏は笑いながらそう言った。

確かに。ゲーム機本体を購入してみると、あのカッコイイと思っていたPS2がうすらデカく見えるほど、ゲームキューブはコンパクトだった。試しにフタを開けてCDを挿入しようとしたところ、フチが引っ掛かって入らなかった。

Ｘｂｏｘのバカバカしいまでの大きさを考えると、日本製品の「コンパクトへの執念」恐るべし！と思わざるを得ない。（まぁ、もっとも、あんまり小さいと指のデカイ外人はボタンが押せないんだろうけど。日本製のケータイは欧米人にすこぶる評判が悪いのだ）。

よく見るとコンパクトな分、高さがあって体積的には既存のゲーム機とそんなに変わらないだろうが、それはそれで正解かもしれない。床に直接置くユーザーは多いだろうから、高さがあれば蹴っ飛ばすこともないだろうし、ホコリが入りにくいだろうと想像できる。

惜しむらくは本体カラーがチト子供っぽいことだろうか。しかし真っ黒だったら、それはそれで怖いような気もするが……。

さて、前置きが長くなってしまったが『ウェーブレース　ブルーストーム(以下、ＷＲＢＳ)』である。

このゲームはN64でも本体と同時発売された『ウェーブレース（以下、ＷＲ）』の続編というか、ゲームキューブ版である。しかし、このゲームは『ＷＲ2』ではなく、『ＷＲＢＳ』ということに注目である。

なぜかと言えば、このゲームにはあの大傑作スノボ・ゲーム『1080°』の血脈が流れているからである。キャラクターが重複していることもあるが、ジェット・スキー（各メーカーによって名称が違うが、今回はこれに統一）自体を操作するのではなく、乗っているキャラクターを操作するというシステムを継承しているのだ。

どういうことかと言えば、普通のレースゲームであれば、コントローラのスティックを左に倒せば、画面上のマシンは左に旋回していく。しかし、このゲームでは直接マシンは旋回せずに、まずキャラクターが重心移動し、そののちにアクセレーションによってマシンが旋回していくのだ。

このことを理解していないと、『ＷＲＢＳ』ではうまく走ることはできない。ジェット・スキーにはブレーキが付いていないから、

GCにモノ申す!! 「開発は容易でも参入は困難」「ハードは子供向け、ソフトはマニア向け」、いやー矛盾だらけですねー。下手するとバーチャルボーイ再びって感じ？　カプコンもいきなり地雷踏んだね。（静岡　マイクロホスト）

荷重移動はすべてキャラクターの重心移動に頼っている。コースの先を見ながら、常にキャラクターがマシンのどの位置にいるのか把握して走らなければいけないのだから、これはとても忙しいコトになる。

ある意味「ヤッてられねーよ」という感想を持つ人もいるかもしれないが、ちょっと待ってほしい。コースさえ覚えてしまえば、キャラクターを動かして、荷重移動をしながら海面上を疾走するのは、とても新鮮な感覚を楽しめるのだ。

コースはノーマルで5コース、ハードで6コース、エキスパートで7コースもあるので、覚えるのは大変だが、ジックリと腰を据えてプレイすることをオススメする。

ライバルたちはみな速いし、1回のミスでゴボウ抜きにされることもままある。それでもこのスリリングなレース展開には、ゲームの持つ原初的な楽しみがあるように感じられるのだ。（たとえればSFC初期の傑作ソフト『スーパーマリオブラザース』にハマッた時のような感覚だ）。

ただ見せるだけではなく体感させシンクロさせる波

最近のゲーム・ハードの進化によって「水」をモチーフにした表現が盛んに取り入れられている。『FFX』にしても、その映像で圧倒的な「水」を表現したシーケンスが多用されていた。

なぜならば、「水」の動きを表現することがコンピュータにとっては非常に難しいことだからだ。今まで表現できなかったこと＝「水の動きの表現」であったから、技術屋的発想からすると「水」シーケンスを多用するということが、ハードの進化を端的に現すということになったのだろう。



プレイヤーが操作するのはあくまでもキャラ。この感覚を覚えないとまったく勝負にならない。

だからこそ任天堂はN64で『WR』を、ゲームキューブで『WRBS』を同時発売したのかもしれない。

このゲームのスゴイところは、「水」の動きの表現を見せているだけではなく、「波」としてプレイヤーに体感させているところにある。ノーマル／ハード／エキスパートの計18コースがあるが、実は周回数によって波の満ち引きがあり、それぞれによってコース取りが違うのだ。しかも、天候が晴れ・曇り（霧）・雨（嵐）とランダムに設定されるので、その組み合わせは膨大な数となる。

その上、このゲームで発生する波には「乗れる」のだ。ジェットスキーにはエンジンが付いているので、アクセル全開時のスピードは通常の波より速い。ところが時々発生する速い波とジェット・スキーのスピードがシンクロすると、まるでサーフィンをしているような感覚で波に乗ることができる。これは文句なく楽しい。「なぜ波乗りモードがないのだ」とボクなどは思ってしまうくらいだ。

その方向性からスコアアタックモードがあるのだろうが、残念ながら難易度が高すぎる。チャンピオンシップモードを勝ち抜けないプレイヤーではハイスコアを望めないという難易度設定は、このゲームを作ったのがニンテンドー・アメリカだからなのだろうか？

最後にひとつ。ジェット・スキーにはバックミラーがないのだから、後ろから突っ込まれると転覆するという設定はないだろう。「Carefully Behind You！」と叫ばれたって、その直後に追突されれば意味がない。ワンミスが許されないスリリングなレース展開だけに、めちゃくちゃムカつく！

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）

フリー編集者＆ライター。ついにN64は押し入れに収納。「子ども向け」というイメージを払拭できなかったのが原因か。でもF1ゲームの中ではN64の「F-1 WORLD GRAND PRIX」が最高峰だと思う。

GCに望むこと

N64は日本未発売の海外ソフトが数多くあった。ゲームキューブではそういうことがないようにガンガン、ソフトをリリースしていってほしい。DVDプレイヤーを搭載しなかったのは正解。もうみんな持ってるんだから。

GCにモノ申す!! 『タレントスタジオ』の移殖。PS2のプライマルなんちゃらよりも凄まじい作品だったと思う。GCを盛り上げるためにはこいつしかない!!（鳥取　田中一郎）

探訪 秋葉原のゲームショップ

ゲームキューブ！お前もか……!!

メーカーの事情とユーザーの声がぶつかる場所、それがショップ。業界を見晴らせる高台に立つと、GCのカタチが明確に見えてくる。

スタートダッシュできなかったGC

GCが発売された9月。新型ハードの登場だというのに売り切れの心配もなく、店頭では買おうと思えばいつでも買える状態が続いていた。それから1ヶ月が経ち、もはや誰の目にもGCの売れ行き不振は明らかになった。

もっとも、これは不測の事態ではなく、ある程度の予想はついていたことでもある。AVケーブルが同梱されてなかったり（N64と共通とはいえ、肝心のN64が売れてない）、GBAと連動するケーブルやモデムアダプタも未発売という周辺機器の不備。ハードとソフトを同時に買えば3万円を超える価格設定は、はたして低年齢層に強いといえるのかという疑問。そして何より〝ソフト開発には最高の環境〟を証明するにはあまりに心許ない同時発売タイトルの少なさとパンチ不足。などなど、不振の原因はいくらでも挙げられる。なにしろ発売前の不安が直結しているのだから。

ただ、これら不振の原因はユーザー側が感じるものであって、販売の現場から見れば違った原因もあるだろう。ショップは現状をどのように受け止めているか、秋葉原のメッセサンオー本店店長・金寿彦氏に話を聞いてみた。

「もともと、誰一人として売れるなんて思ってなかったんです。売れない売れないと思ってて仕入れたんだけど、まさかここまで売れないとは思わなかったっていうが正直なところです。もちろん我々は売りたいし、任天堂も売りたい。だけどそのあいだに温度差がありすぎた結果でしょう」

金氏自身、任天堂のGCに対する意気込みは感じていたが、いざ発売日が迫ってくると、どこまで本気なのか疑問視するようになっていったという。たとえば試遊機である。店頭に置かれ、ユーザー



秋葉原という土地柄もあって、来年初めには「まずXboxが盛り上がるでしょう」と金氏は話す。GCが売れていないとすれば、一体何が売れているのかという問いには「子供たちには『ヒカルの碁』（GBA）が人気がありますね」と教えてくれた。

GCにモノ申す!! N64で発売中止になった『エコーデルタ』も『動物番長』の様にGCで復活してほしいです。潜水艇のゲームなだけに海の藻屑と消える運命だったんでしょうか？（茨城　鯨夢究部）

が実際に遊ぶことができる試遊機は現在の販売店には欠かせないアピール手段だ。ところが任天堂は、試遊機やそれに附随する体験版ROMやダミーパッケージなどを用意していなかったそうだ。これによって購買意欲の促進――しかも必要最低限の――ができなかったことは、ショップにとって誤算だったのである。任天堂はGC発売前に錯綜したマイナスの噂に対して、プラスの噂を広げるチャンスをみすみす逃していたということになる。こういったショップだからこそ感じる任天堂の体質は、以前から続く問題点でもあるようだ。

いまだ根深く残る暗黙のしきたり

そもそも、ショップは売れないと予測した商品を大量に仕入れたいと思うわけがない。にもかかわらず店頭に山積みにされたGCを見ると、それが決して予測以上の不振からくるものだけではないと感じずにはいられないところだ。金氏が語る「仕入れたくなくても、それが許されない状況がある」とはつまり、ゲーム流通の暗黙の了解である。

任天堂の流通といえば、初心会と呼ばれた問屋組織が思い出される。この初心会はお世辞にも健全なものではなかった。問屋にもかかわらず在庫は持たない、押し込む（ショップに希望数以上の仕入れをさせる）、発売前の再版なんてことも日常茶飯事に行なっていた組織。'97年に解散しているとはいえ、FC全盛時に玩具市場の7割以上を占めたという影響力は、今でも推して知るべしだ。流通が抱える問題点は、旧体制然としたしきたりが今なお残っていることにある。金氏は語る。



試遊機はソフトの魅力を直接ユーザー伝えられる。しかしGC発売時にはその効果を充分に活かせなかった。

「ゲームが次世代になれば、お客さんも小売店も次世代（の形態）になるんです。流通だって次世代にならないとイカンでしょう。最近はマシになってきたけど、それでもやっと問屋らしくなってきた程度です。初心会が解散して何が変わったかというと、力を持った問屋とそうでないところの差が一層明確になったんです。つまり淘汰される時代になったんだから、流通も変わる時期なのかな、と」

改善されつつある流通機構の中で、ショップは売れる根拠のない商品を仕入れないという態度を、少しずつではあるが示せるようになっているという。任天堂がこうした状況下でも旧体制然とあぐらをかいているのだとしたら、早くその間違いに気づくべきである。そして流通の明瞭化に努力し、ショップとの協力態勢を築かなくてはなるまい。

「GCは長期戦」微かに射した光明

これまで挙げた問題点からスタートダッシュに失敗し、ネガティヴなイメージが植えられつつあるGCだが、今後何の展望もないのかといえば決してそうではない。事実メッセサンオーでは『ピクミン』発売後1週間のGC販売台数が、それまでの1ヶ月間と同等の販売台数を記録している。まさにキラータイトルといえよう。

「『スマブラ』とか『ゼルダ』にもやっぱり期待してますよ。松下のQなんかも出るけど、DVDがどうこうよりもゲーム機としてどうなのか、買うきっかけになるソフトがあるのか、そういうことがクリアされれば売れるんです」

金氏はこう断言した。任天堂がGCを称するところの〝かつてない最高傑作のTVゲーム機〟として受け入れられるための起爆剤は用意されている。それが成功すればスタートダッシュで躓いたネガティヴなイメージを払拭できるだろう。そして逆転の図式を実現させるためにも、ショップ側が感じる任天堂の問題点を改革することが近道なのではないか。

松田剛（まつだ・つよし）：'74年生まれ。フリーライター。僕のGCは今、押し入れの中です。ソフトは借り物です。『ゼルダ』は買うつもりだけど発売は来年末だっていうし……。ハードだけじゃ遊べないんだって痛感させられますよね。

GCにモノ申す!! 任天コケたらみなコケる。今回は素直に応援します。でも買うのは値下げしてから。エへ。（北海道　安城明生）

開発者に優しいGCは実在したのか

本体の機能を最大限アピールする役目の同時発売タイトル。ならば『ルイージマンション』からもGCの真実が見えるはず。

——まず、通してプレイされた感想から教えてください。

安倍（以下、安）：完成度の高さに心を打たれました。ルイージの表現一つ取ってみても、「マリオ」と声を上げたり、寒いところに行くと吐く息がきちんと出ていたりと、徹底して作り込みができているなと思います。また、掃除機の吸い込みにしても、渦の回転が二重三重に渦を巻いていて、最後のところで、またもうひねりしてあって、しかもランダムに移動する要素も入れてあるというところを見ると、うまくやっているなあと。任天堂らしいポジティブな発想で、テーブルクロスがあった、だったら吸い込んでしまえといった楽しい気分で作ったのだろうという雰囲気がただよってきます。

——開発チームにとっては、幸福なゲームだったということですね。

安：おもしろいのが、秒間30フレームで制作されているところです。最近のゲームだと60フレームで制作するのが当たり前になっているような風潮もありますが、ゲームキューブ（GC）の解像度が、ニンテンドー64（N64）に比べ劇的に上がっている分、引け目を感じない印象になっていると思います。また、N64時の時には、淡い色だったのですが、プレイステーション（PS）のようなシャープな色味が増していて、にじんでいるような印象がなくなっています。水準としては、プレイステーション2（PS2）と何も変わらなくなったなあと思います。

GCの作りやすさ PS2の開発の難しさ

——GCは任天堂によって、クリエイター側の作り安さが強調されていますが、これはPS2と比べ、どういう点から感じることができるんでしょうか。

安：PS2は、開発者が完全になんでもプログラミングができるんです。これはいい点でもあり、悪い点でもあります。たとえるならフェラーリのようなハードです。最大のポテンシャルを引き出せる可能性があるが、チューニングをしていくのがとても大変。だけど、能力の高いプログラマーが作れば、無限の可能性があるということなんです。

——それだけ使いこなすのが大変なハードということなんですね。プログラマーにとっては具体的にどういう点が難しいんですか。

安：最大の難しさは「ファームウェア」と呼ばれるプログラミング



安倍孝一（あべ・こういち）

1971年生まれ。フリーゲームプログラマー。'92年に株式会社インテリジェントシステムズに入社。'96年に『ファイアーエムブレム聖戦の系譜』のメインプログラムを担当。その後独立し、SFC・PS2のタイトルに参加。現在、SCEにてPS2の新作タイトルに意欲的に取り組んでいる。

をしていく上で、土台となる基礎の部分の開発です。PS2では、プログラミングをしていく上では、まず、それを作っていかなければならないんです。これはPS2のハードの内部まで詳しく知る必要のある技術で、非常にハードルが高いんです。特に中小や新規参入のメーカーにとっては厳しい条件です。3Dのキャラクターを一体表示するにしても大変なんです。絵を出すのはゲーム制作過程では、一つの過程に過ぎないですからね。『ルイージマンション』の中では、PS2では作るのが簡単ではない、キャラクターの影をリアルタイムに表示するリアルタイムライティングの機能や、多用されている鏡に写っているように見える鏡面処理、カーテンが風に揺られるような物理演算といった要素が使われています。また、ハードウェアが対応していないと難しい、PS2ではできない、壁などがでこぼこに見えるバンプマッピングといった処理も盛り込まれています。これらの機能の多くは、GCのファームウェアの部分でサ



GC本体同時発売の『ルイージマンション』はPS2では技術が必要とされる表現を多用していた。

ポートされているのではと思います。とはいっても何でもできるという便利なものでもないとは思うのですが。

——美しさといった点では、GCの方が有利になってしまうというわけですね。

安：いえそこまで簡単でもないんです。それらのことはPS2では絶対にできないということではないんです。ただし、実現するためには相当難しいテクニックを使って、プログラムを組む必要があるというところが違うんです。ゲームは制作の最終段階になる作り込みにいつ行けるかというのでクオリティが決まってくる部分があります。そこまで、一年でいけるのか、半年でいけるのか、という差になってくるんです。GCが作りやすいというのは、PS2に比べて、ファームウェアを開発する必要がない分、そこにたどり着ける期間が短くて済むということが大きいのだと思います。これは、Xboxも同様で、ゲーム開発用のプログラムの集合体である、DirectXがそのまま使えるので、同じように開発はしやすいのだろうと思います。また、実はドリームキャストもその点の整備が進んでいたこともあって、作りやすいハードだったんです。

——なるほど、作りやすさという点で、PS2は不利な面を持っているんですね。

N64の時に似ている今のPS2の状況

安：おもしろいのは、PS2は、N64の時の状況に似ているという点です。N64にもファームウェアがあったのですが使いものにならず、自分たちで使えるようにチューニングをしていくしかありませんでした。その難しさを超えると作りやすい面もあったりしました。逆にPSは、使いやすいファームウェアが開発されていて、3Dを作るのには向いていました。ただ、N64の時と違うのは、大手のスクウェア、ナムコ、カプコン、コナミなどの各社はすでにPS2用の完成度が高い自社開発ファームウェアを完成させつつあるということです。また、一般のユーザーにはなじみが低いですが、アートディンクやコーエーが独自に開発したファームウェアを販売しているため、メーカーはそれを購入して、最初の大変さをスキップするという選択肢もあります。そのため、今後PS2のクオリティも、更に引き上がると思われます。なので、作りやすいということが、即GCが勝つということにはならないでしょう。ただ、個人的にはプログラマーとして、GCでも制作を何かやってみたいなあという気持ちは持っています。

新清士（しん・きよし）：ゲーム業界をジャーナリスティックな面で追っているノンフィクションライター。
http://www.igdconf.com/sakugetu/

GCにモノ申す!! 『ルイージマンション』の元ネタはゴーストバスターズなのか、稲川淳二の怪談話なのかハッキリしてほしい。（耳だれ.com）

そろそろ総括してもいい頃

理想郷から時間をかけてやってきたハード N64

閉じていることを余儀なくされた夢の国の物語 N64という文化を、いまもう一度考える。

任天堂の思想を背負ったハード

NINTENDO64（以下、N64）に一番似ているモノは、「夢の車」タッカーではないか。F.コッポラの同名映画の題材にもされたそれは、より速く、より美しく、優れた機能性を追求する「理想の車」として作られた。つまり予算の都合やら部品の流用やらという経済の論理とはぷっつり切り離され、煙のような設計思想が固まって生まれた逸品だ。そしてタッカーの企業は弱小でカネがなかったから、夢は夢らしく、わずか50台足らずを生産したのみで消えていった。

N64が未だに解せない不思議なゲーム機の印象を与えるのは、任天堂の思想の純然とした結晶体であり、ゆえにありえない非現実の存在が、確固たる信念と資金に支えられて地上に踏み止まったからだ。要するに、N64とはネバーランドから出て来たピーターパンそのものである。

任天堂の思想とは、「ゲームの完全なコントロール」と言える。ファミコン（以下、FC）、スーパーファミコン（以下、SFC）の全盛期から現在にいたるまで、その中心軸は一貫している。「独裁」と「名君」の差を考えてもらえればいい。どちらも一人が支配しているのに違いはなく、また掌握した地域の広さによっても呼び名は変わって来るが、いずれにしろ「自分が全てを決定する」という信念が彼の胸中にはある。

そして支配形態は、広さと深さにより色づけられる。任天堂のそれは深いのだ。SCEが行使している支配は倫理規制＝「器の中に入れてはいけないもの」だけで、ソフトの総数が増える分には中味にそれほどこだわりはない。またセガのそれは「支配」にいたったためしはなく、軸はつねにライバルのそれに合わせる「足し算、引き算」のみだ。ゲーム作りを知り尽くした会社が、ほかのゲーム内容についての査察権を持つのは空恐ろしいことで、農民出身の豊臣秀吉が田畑の検地に容しゃがなかったのと似ている。

しかし、FCやSFCは売れまくった。そのため支配地域は拡大した一方で、目の届かないグレーゾーンも増えてしまった。任天堂がかつてのアタリと同じく、経営陣が会計数字にしか興味がなければ、まったくそれで申し分なかっただろう。また、すんなりSFCから次のハードへ支配が禅譲されていれば、関わるサードパーティらの利害も大きくからまって抵抗力が働き、より「現実的なハード」に落ち着いたと思う。

その意味で、ソニーとの共同開発だった〝初代〟プレイステーションが流産した事件は、大きな転



何よりも思想を優先し、具現化させたハードNINTENDO64。ドライバーを選ぶ車のように、ソフトメーカーを選ぶマシンとなった。

機となった。ソニーが勝った、というのは不正確である。任天堂が逆らったのは、当時の時代の流れ、産業構造の転換だった。原価数10円程度で大量プレスの容易なＣＤ－ＲＯＭを他のゲーム機が選んだのは、決断でも何でもなく、ソフト産業が丸ごとそちらに殺到したからに過ぎない。に対して、ＲＯＭを選ぶのは論理ではなく、思想である。

度外視された市場での勝敗

任天堂には、アタリショックの後遺症を独力で払しょくした、よって「中興の祖」のプライドがあると見ていい。初期ＮＥＳ（アメリカ版ファミコン）の販売戦略を追うと、そこには社会との密着や、親子を含めた家族のありかたへの真しな取り組みがうかがえる。ＦＣはハード的には部品のコストなどの妥協の産物だが、「社会的存在」としてのそれには、思想が注入されていたのだ。

そして成功経験、プライドに裏打ちされた思想は、信念へと変わる。〝正しさ〟が生まれる。ＦＣやＳＦＣが大成功を収めたのは、ハードの優秀さばかりではなく、自分たちが〝正しかった〟という雰囲気が勝っていったのではないか。さらに、ＰＳやＳＳに次世代機レースの機先を制されると、より〝正しさ〟が力を増していく。ＳＦＣの衰退期から、Ｎ64が発売される'96年半ばまでの数年間、任天堂は家庭用ゲーム機市場に対する手ごたえを失っていた。そうした諸事情が、Ｎ64をますます「思想的存在」へと仕上げたのだろう。

満を持して、ないし長すぎる懐妊期間を経て登場したＮ64は、「究極のＲＯＭハード」の名に恥じないハイスペックだった。同時発売の『スーパーマリオ64』は、今でも古びない最高の３Ｄ感覚との呼び声も高く、ブランクを全く感じさせない任天堂に驚嘆の目が集まった。思想の正しさが、うっ積を吹き飛ばして証明されたのだ。

ここから勝ったの負けたの、に行くのではない。ＣＤ－ＲＯＭハードとＮ64、２つの交わらないテリトリーが、ゲーム市場の中に出現したのである。プログラミングが困難をきわめるアーキテクチャ、品切れの再発注にも応じにくいＲＯＭカートリッジは、ともに任天堂に準じる高い技術力、または体力を持つメーカー以外を振るい落としている。実際、そうした意図を明らかにした広報の発言もあった。これでは論理的にＰＳと同じペースでソフトを用意するのは不可能であり、それを承知したうえで開発されたハードなら、勝ち負けは度外視されている。ことは「正しい」か「正しくないか」の二値だったわけだ。

こうした価値観の戦争に持ち込んだ結果、任天堂はサードパーティの力をほとんど頼れず、自ら〝正しさ〟を証明する他なくなった。皮肉にも、それはＣＤ－ＲＯＭのデータ量重視の方向では、芽が摘まれていたかもしれないゲームの骨格の発達を促した。高々64ＭバイトのＲＯＭに任天堂の全力が注ぎこまれたからこそ、『ゼルダの伝説　時のオカリナ』や『どうぶつの森』などの、全く新しいタイプなのに完成形のゲームが生まれたのだ。

なので、Ｎ64の半身を作ったのは、ＳＣＥでもある。ＣＤ－ＲＯＭを、したがってビジュアル重視の道を自らに禁じたからこそ、このハードは思想性を持てた。江戸時代の鎖国が産んだ浮世絵の美しさと、Ｎ64のゲームの素晴らしさは兄弟ではなかろうか。

ｔｅｘｔ ｂｙ　多根清史

GCにモノ申す!!　糸井重里に引導を渡してから前へ進んでください。（西双版納）

なぜにもっと出てこない……

GCのサードパーティーを考える

本体同時発売ソフトが3本って
あまりにも少なすぎないか？
みんな様子をうかがってばかりいるんじゃない！

GCって一体何者なんですか？

現在、10数社のメーカーがニンテンドーゲームキューブ（以下、GC）への参入を発表している。来年2月に発売が予定されている新ハードXboxの参入メーカーが、国内だけでもすでに30社を越えていることと比べると、極端に少ない。

元より任天堂は、サードパーティへの門戸を広く開いている会社ではない（※1）。しかし、N64での反省から、逆にソフトを開発しやすいことをウリにしたハードである。開発者泣かせのNINTENDO64（以下、N64）でさえ、サードパーティ数が最終的には30社以上にのぼったのだから、やはりまだまだ足りないようだ。

開発期間などの関係で、一概に同じものと考えることはできないのだが、ゲームボーイアドバンスの本体発売時には13のサードパーティがソフトを送り出した。それに対し、GCの時にはサードパーティ製の本体同時発売ソフトは『スーパーモンキーボール』ただ1本のみであった。

発表されているサードパーティのGCソフトラインナップを見てみると、すでに日程まで確定している作品のほとんどが、移植作かスポーツゲームで占められている。ご存知のように、初のサードパーティー製GCソフト『スーパーモンキーボール』も、アーケードからの移植作だ。

移植作・スポーツゲーム・続編モノの3つのジャンルは、ある程度の売上げが確保できる、いわばアン牌である。業界全体に暗いムードが漂っている中、ソフトメーカーが確実な収益を求めるのは仕方のないことであり、どのハードにおいても見られる傾向だ。

しかし、である。

これが日本の、否、世界のゲーム文化の礎を築いた任天堂の、それも新しい家庭用ハードのラインナップだと考えると拍子抜けしてしまう。あまりにも守りの姿勢に入り過ぎているように見える。

これは、参入を決めたメーカーがGCというハードを扱いあぐねているからではないだろうか。ハードの行く末がわからなくて不安だというよりは、ハード自体が何者なのかわからずに戸惑っているという印象だ。

サードパーティをどう導いていくのか

今回、まだGCへの参入を発表していないソフトメーカー数社にアンケートにお答えいただいた（※3）。ここで具体的な社名を出すことはできないが、そのほとんどのメーカーがGCへのソフト供給を前向きに検討していることがわかった。しかし、「GCというハードに対し（ターゲットとする年齢層などについて）どのようなイメージで捉えているか」という設問については、メーカーによって答がまったく異なっていた。GCを他の任天堂ハードと同様、子供向けのハードと見ているところもあれば「25～30歳がメイン。年齢層は高い」と分析しているメーカーもあるのだ。なぜかこの項目にだけ答えを記入していないメーカーもあった。これはサードパー

ティとしてGCへの参入を決めた（もしくは決めようとしている）メーカーが、未だにGCを把握しきれていないという事実を裏付けているのではないだろうか。

ターゲットを明確にできないと、ソフトメーカーも自社の特色を出すことは難しくなってしまう。逆に言うとメーカー自体に個性（※4）が強いところほど、GCへの参入に躊躇せざるを得ないのだ。幅広くあらゆるジャンルの作品を発売している大きなメーカーでさえ安全策を取っている時に勝負をかけるのは、あまりにも危険すぎる賭けだ。

恐らくサードパーティ各社には、新しいゲームのアイデアが既にあるのだろう。そしてハードの性能だけを考えるならば、GCはそれを実現させるのに最適だと考えているに違いない。ただ、目の前にありながらGCの姿が見えてこない。だからどのメーカーも次の1歩を踏み出せないままでいるのだ。

その最大の原因として、いままでに任天堂自身がサードパーティーに対し「これがGCソフトです」という一種のお手本を示せていなかったことが考えられる。

本来なら任天堂はそれを『ルイージマンション』を通してやるべきだったのだが、残念ながら『ルイージ～』では役不足だった。サードパーティから未だに「意欲作」と呼ばれるようなソフトが発売されていないのには、このような背景がある。

それでも任天堂は挫けずに、CMでユーザーの期待を集めた『ピクミン』や、別売りのコントローラをも牽引する『スマッシュブラザーズ』を発売し、サードパーティーのよき案内役となろうとしている。この案内役によって、どれだけのサードパーティが正しい道を選べるか、それがGCの命運を握っているのだ。

GCの主なサードパーティと発売予定のタイトル

メーカー	タイトル	発売日
セガ	『スーパーモンキーボール』	2001年9月14日発売
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	『FIFA2002 Road to FIFA WORLD CUP』	2001年11月15日発売
ケムコ	『ユニバーサル・スタジオ・ジャパン』	2001年12月7日発売予定
セガ	『ソニックアドベンチャー2バトル』	2001年12月20日発売予定
コナミ	『ハイパースポーツ2002WINTER』	2002年1月31日発売予定
カプコン	『バイオハザード』	2002年3月22日発売予定
フロム・ソフトウェア	『RUNE（仮）』	今冬発売予定
セガ	『バーチャストライカー3』	2002年早春発売予定
元気	『峠バトル（仮）』	2002年冬発売予定
ハドソン	『ボンバーマンジェネレーション』	発売日未定
ナムコ	『ソウルキャリバー2』	発売日未定

※1：サードパーティが任天堂ハードでソフトを発売する際には、任天堂による厳しい内容チェックを受けなければならないことなどが挙げられる。この事実をすぐにでも実感したいという方は、『スーパーモンキーボール』で高得点をとりランキングされる際に、わざと卑猥な名前にしてみよう。

※2：ラインナップには、「移植作」かつ「スポーツゲーム」かつ「続編モノ」という、ある意味で最強のタイトルも名を連ねていることに注目してほしい。

※3：社名の掲載について許可をいただけたのは㈱エコール・ソフトウェアだけだった。ちなみに同社は現段階ではGCへのソフト供給を考えていないとのこと。そういえば、セガ特集の際のアンケートでもメーカー名が出てたのはエコールだけだったような……。

※4：アクと言い換えた方が分かりやすいかもしれない。

小山田パピコ（おやまだ・ぱぴこ）：あっちで書いたりこっちで書いたりの遊牧コラムニスト。「もっと頑張れよGC！」って、一応言っておく。個人的には気に入ってますよー。

だから ガンガン 攻めていく！

守りに入ることを絶対に許さない強気な姿勢。
他のメーカーがどうであろうと、
フロムにはフロムの闘い方がある。

挑戦し続けなければならないわけがある

「低迷」「縮小」「撤退」「買収」（そして「映画の失敗」）と、ここ数年ネガティブな言葉ばかりが飛び交うゲーム業界。そんな中、時代の空気に逆らうかのように気を吐いているのが、フロム・ソフトウェア（以下、フロム）である。10月に開催された「東京ゲームショウ2001秋」においても、同社のブースは、PS2・GC・Xboxそれぞれのハードに向けたソフトを一挙に発表するなど、異彩を放っていた。

決して景気がいいとは言えないゲーム業界において、なぜフロムだけが攻撃的ともいえる戦略を実現させることができるのだろうか。フロム・ソフトウェア宣伝部広報・後藤美名子さんに聞いた。

「これは当社として当然の動きだったりします。皆さんがおっしゃるように〝フロム＝技術力〟だとすれば、〝技術が詰まっているもの＝新ハード〟に挑戦しないわけにはいかないですから」

つまり、マルチプラットフォーム戦略こそフロムのアイデンティティというわけだ。しかし、だからといって、ナムコの『ソウルキャリバー』のように同一タイトルを各ハードに供給するといったスタイルはとらないという。

「原則として（各ハードへの）同一タイトルの移植はしない方針で、今まで発表してきたタイトルや今後発売予定のタイトルに関して複数のハードに供給する予定も現在のところありません」。

これは逆に、カプコンによるGCへの『バイオハザード』独占供給に近いやり方だ。

「（結果として）現状がそういった形になっていますが、独占タイトルということを意識してのことではなく、各ハードの特性を目立たせるタイトルを供給することを考えているからです」。

だがそうなると、フロムには各ハードの特徴を冷静かつ的確に見出す力が必要とされてくる。

「PS2に関しては、今までにオリジナルタイトルをリリースしてきた中で蓄積されたノウハウがありますので、新作の安定供給が可能だということと、購買層の幅広さにも魅力を感じています。

GCはハードの特徴として、柔らかい表現であるとか画面の奥行き感であるとか、PS2とはまた違った雰囲気を作り出せるマシンだと思います。

Xboxにつきましては、ハデな演出、細かい描写をリアルタイムでバンバンだせるといったところで、新しいシステムや表現が可能なマシンだと思います。可能性に期待しています」。

こうしたメーカーの方針に対し、供給するハードを絞った方がいいという反対意見は出なかったのだろうか。

「いままで任天堂さんとのお付き合いはなかったわけですが、実は以前GBAへの参入を考えていた時期もあって、そのつながりからGCのお話をいただきました。GC・Xboxの2ハードへのソフト供給については、社内的に〝新しいハードで新しいことをやってみたい〟という声が強く、〝挑戦させていただく〟という意味も含め、

GCにモノ申す!! カセットじゃないからイヤだ！　光ディスクはキライです！　PCEでトラウマに……（涙）。（秋田　AYU）

参入を決めました」。

勢いだけがすべてを支えているのではない

他のメーカーが続編モノや移植作に頼る面が大きいのに比べ、前へ前へと突き進み続けていく印象の強いフロムだが、ネットゲームには慎重な構えを見せている。

「ネットワークという意味で、コンシューマ機におけるゲームというジャンルにおいては、まだまだこれからという感があります。ゲームという枠の中で、さらにネットワークゲームをやるユーザーさんとなると、回線に接続したりする手間や費用を考えると、どれくらいの人たちが実際にプレイするか難しいところだと思います。弊社でも将来的な視野に入れ、鋭意研究中です」。

PS2、GC、Xboxと、どのハードでもネットゲームを実現させることは可能なのだが、それでもまだ時期尚早だと見ているあたりにフロムの分析力の高さが垣間見える。

フロムは、現在のユーザーの動向を以下のように捉える。

「これだけたくさんのタイトルが発売される中で、決して安いとは言えないゲームソフトを購入する際、ユーザーさんとしてはどれが面白いか、そうでないかよく吟味されると思います」。

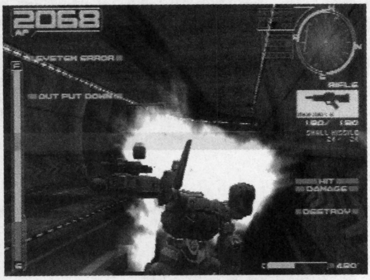
また、そのことを踏まえた上で、「〝ユーザーが自分で考え、その世界を想像し疑似体験でき、また、そこから何かを感じ取ってもらえるような作品作り〟を目標に、ゲーム開発を行って」いるのだという。

普通、行動力と分析力とは決して相性の良いものではない。行動を優先すれば分析が疎かになるし、分析に時間をかければ行動が鈍くなってしまうからだ。

フロムはこの2要素を上手くブレンドさせることで、独自のスタイルを築いたのである。それには「決断力」という名の極上のスパイスが不可欠である。

〝フロム＝決断力〟と呼ばれるようになる日もそう遠くはないのかも知れない。

今後の発売予定タイトル



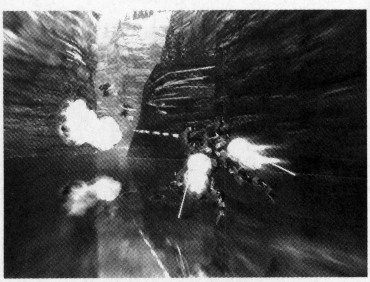
PS2『ARMORED CORE 3』(2002年春予定)

「(PS2は) 弊社タイトルについてはこれまで弊社が発表してきたタイトルのユーザーの方々の年齢層 (中高生〜2、30代) がメインだと考えています。(写真は『2』のものです)



GC『RUNE(仮)』(2002年予定)

「(GCは) 現状はゲームユーザーの方がメインにハードを購入されている印象が強いですが、ラインナップが増えるにつれファミリー層が増えるのではと思っています」。



Xbox『叢ーMURAKUMO』(2002年予定)

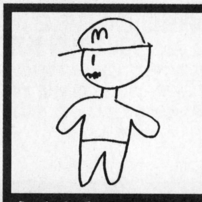
「(Xboxは) 現時点で発表されているラインナップやイメージ的なものもありますが、年齢層は高めではないかと感じています」。

適当だヨ10代 しゃべれ場？ GC編

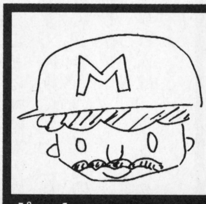
子供は任天堂、大人はソニーというイメージがすっかり定着していたハード市場。が、ここへ来て雲行きが怪しい。はたしてGCのメインユーザーとなるはずの子供たちは、このハードをどう思っているのか？ 生の声を突撃リポート！

参加者紹介

※絵は皆様に想像だけで描いていただいた「マリオ」像です。



まるやきくん
私立中学に通う２年生。サッカー部に所属し、日々朝練をこなす。503ｉを使いこなすちょい不良少年。



ポッキーさん
私立の女子中学校に通う２年生。小さいころから始めたクラシックバレエは今ではなかなかの腕前らしい。



KMくん
公立中学に通う1年生。科学・生活部に所属。英語が最近急に難しくなって困っている。おとなしくて可愛らしい男の子。

（なお、ニックネームは本人につけてもらいました）。

オイラもアタイも思春期まっただ中！

というわけで、知り合いの弟であるまるやきくん（仮名）にさっそく連絡。英語塾の帰りに、塾の仲間とともに話を聞かせてもらうことになった。

――じゃあ、さっそくだけど任天堂基礎知識クイズ！ はい、1問目。ニンテンドウって漢字で書くと？ 書いた紙を出して。

まるやき（以下ま）：「仁転動」。普通書けないよ。だいたい、細かいことは気にしないタイプだから、オレ。漢字とかどうでもいいし。

――ハハ。なんかゴツい言葉だね。次はポッキーさん。

ポッキー（以下ポ）：「任天堂」。これが正解だよね？

――おおっ、正解。やっぱりこうだよね。なんか安心したよ。

KM（以下K）：よくわからないけど「人天道」かなぁ。

――うーん、ありがたい言葉みたい。じゃあ、2問目。ゲームキューブっていくらだ？

K：えっ、「ゲームキューブ」ってなんですか？

ま：うっそー。お前マジで知らないの？

ポ：CMとかでもやってるでしょう。赤とか黄色のかわいいのが、怪獣とかと戦ったり……。見たことないの？

K：ああ、それはテレビで見たことがある。そういう名前だとは知らなかった……。

――案外名前は知られてないんだね。じゃあ、値段を書いて下さい。

ま：2万5000円。

ポ：3万円くらい？

K：うーんと、3万円。

ま：そんなに高くないよ。何そんな高い値段つけてんの？

――正解は2万5000円。

ま：ほらな。そんなもんだよ。

――けっこう高いって印象があるんだ。じゃあ、次の質問。これは難しいよ。キューブという正式名が決まる前の仮の名前は？

K：分からない。

ポ：私も。違う名前だったの？

ま：知らないけど、こんな感じでしょ。「にんてんどう98」。当たっちゃったりして。

―ハズレ。ウィンドウズかよ。正解は「ドルフィン」。

一同：へー（薄い反応）。

―じゃあ、そろそろ本題に入ろうかな。みんなはゲームキューブを買う予定はある？

ま：ないよ。だって全然金ないし。

ポ：私も。なんか面白いゲームってないんでしょ？　周りで持ってる人もいないから。

―やっぱりいないんだ。

ポ：そういう話は聞かないかも。

ま：うちも誰も買ってないよ。みんなGBAは持ってるけどね。

―Kくんは買う予定はないの？

K：この前の誕生日に、お父さんがPS2を買ってきたから。今はそれで遊んでる。

―そっかぁ、もしかして話題にもなってない？

ま：『ピクミン』はオレが話題にしたけどね。♪たべぇられぇるぅ〜。超かわいくない？　あれ、抜くとくっついてくるんでしょ？　かわいいよねぇ。

ポ：でも、いっぱいいるとちょっと気持ち悪くない？

ま：バカ、そんなことないって。かわいいの！　でも、何で野菜に足が生えてるのか気になるべ。だってあれ野菜でしょ？　あの変な宇宙人も気になるし。ああ、もう、PS2で出せよ。なぁ。

―なぁといわれても。で、それはともかくゲームの話もしない？

ポ：うちの学校はゲーム好きな子が多いから、結構ゲームの話は出るかな。『FF』とか、『X』の誰々がカッコイイって。そうそう、聞いて聞いて！　うちのクラスで、『FFⅦ・Ⅷ・Ⅸ』がセットになってPS2で出るってウワサがあるんだけど、ホント？

ま：それパチだべ。そんなん出ねぇよ。『ドラクエ』と間違ってんじゃねぇの？

―Kくんのとこはどう？

K：ゲームとはちょっと違うけど、誰かがアンパンマンの顔をコンピュータでキン肉マン？　だっけ、に変えたのを持ってきて、それがすごいはやってる。

ま：関係なくない？　それ。

K：そうかも。

ま：やっぱり『FF』のときはちょっとゲームの話をしたかな。今はほとんどしないけど。あ、でも、クラスにいるぞぉ。教室の後ろでカードゲームばっかやってるヤツ。もう次元が違うって感じ。

ポ：え、でも、うちのクラスでもやってる人いるよ。「シャーマンキング」のカードとか。

―女子校なのに？

ポ：うちのクラスはゲーマーさん多いから。ゲームの小説ばっかり読んでる友達もいるし。

―じゃあ、ゲームじゃないとしたらどんな話をするの？

ま：月曜だったら『笑う犬』とか。

K：うん。クラスで「ホリケンサイズ」を踊ってる人がいた。

ま：ええっ、それってヤバくない？　Hっぽいでしょ、あれ。

―『笑う犬』が人気なんだ。アイドルとかでは誰が話題？

ポ：人気があるのはW-inds。あとジュニア。それと窪塚。

ま：あ、窪塚くんカッコイイよね。『GO』見た？　来日韓国人の話でさぁ……。

―それって「在日」でしょ？

ま：そうなの？　「ザイニチ」？「ライニチ」って聞こえたよ？

―間違いです。あ、そろそろみんな帰らないと。今日は遅くまで本当にありがとう。



イラスト：南敏久

田中ノボル（たなか・のぼる）：ライター。「ヒカルの碁」や先生の悪口など、まだまだ面白い話があったのに、ページが足りなくて残念。キューブ浸透にはまだ時間がかかるか

じゃ、Xboxのことも教えて本郷さん!!

なぜにそこまでひっぱるの？ Xbox広報宣伝部・本郷さんに聞いてみた。

強く意識してるのはGCじゃない

編集部（以下、編）：今回はXboxが戦略面で他のハード、特にニンテンドーゲームキューブ（以下、GC）をどこまで意識しているのかについて教えていただきたいと思います。

その前に、日本ではXboxの本体価格がまだ発表されていませんが……。

本郷好尾氏（以下、本）：2002年2月22日の段階で最も適正で戦略的な値段をつけたいということです。半年って短いようで結構長いですから。年末商戦が終わって一息ついた頃には発表できるのではないでしょうか。

編：PS2、GCに続く後発の新ハードとなることのデメリットはありますか？

本：デメリットがあるとは思っていません。流通さんからは2月発売を歓迎してくださっているというお話をあちこちでうかがっています。年末はPS2のソフトも数多く出てきますし、GCもハードを牽引しそうな『スマブラ』が出てきますけど、ニッパチと呼ばれる2月と8月はどの業界もあんまり動くものがないんですが、そういう時期に大きい商材があるということで歓迎してくださっているようです。

同時発売ソフトも10タイトル以上は出せるでしょうし、そういうTVゲームのハードが出たのはここ20年間ないですよ。GCも同時発売3本でしたしね。ですから手玉をたくさん貯めて発売できる優位点はあると思います。

編：本体同時発売ソフトは20～25本という話もありましたが……。

本：本体発売と同時に20本出して、3～5月に1本も出せなかったら意味ありませんしね。それでも、10タイトルは出るのではないでしょうか。

編：ターゲットとする年齢層はどのあたりになるんでしょうか？

本：ターゲットは18～30歳くらい、という話をしています。本体価格もあんまり安いものは難しいというのと、高校生ぐらいの年齢層は携帯電話にお金を取られていて、そんなに使うお金を持っていないだろうと。

そこで、その年齢を越えた大学生とか、小学生の時にファミコンで遊んでいた若いサラリーマンをコアなターゲットとして狙おうと。あとは新しいモノが出たら買いたいっていう、いわゆるアーリーアダプターと言われる層。その2つを軸に狙っていくとかなりの部分をおさえられるだろうと思っています。

現状では、Xboxのソフトラインナップには、任天堂の『マリオ』とか『カービィ』とかいった小学生に人気のキャラクターゲームは見あたらないので、小学生を捕まえられるかというとちょっとキビしいかな。

編：GCの出足が静かなものとなりましたが、これがXboxの戦略面に何か影響しましたか？

本：それはないですね。そもそもGCの9月での盛りあげの勢いが明らかに本気でなかった感じがありますし、CMの量を見ていても

通常よりも全然出ていませんし。この年末に賭けておられるんでしょうね。

編：となると、GCよりもPS2のターゲットとかぶりますよね？

本：どちらかと言うとそうなります。

編：じゃ、PS2との住み分けを考えているわけでは……。

本：TVゲームで住み分けって難しいですよ（笑）。

洋ゲーと言われるけれど心配はしていない

編：Xboxには洋ゲーというイメージがあって、日本では受け入れられにくいんじゃないかと。

本：まだ広報宣伝活動を本格的に開始していないことがあります。やったことと言えば、Xboxカンファレンスで初めて日本のパートナーであるソフトメーカーのソフトの映像を見ていただいたくらいです。それまではアメリカのE3で発表したものだけでしたから、『ルイージマンション』などと比べて洋ゲーのようだと言われても仕方がないと思います。

でもひも解いてみると、任天堂の『スーパードンキーコング』もイギリスですしね。そういう風に日本に合うソフトを作る会社もありますし、心配はしていません。ちなみに本体同時発売のソフトはほとんど日本製です。



相も変わらずの京都弁をなんとも心地よく響かせるXbox事業部広報宣伝部部長・本郷好尾氏。

編：サードパーティの中でも、特にセガに対する期待というのは大きいですか？

本：ものすごく大きい力のあるソフトハウスですからね。DCも失敗じゃなく成功は成功でしょうし、その前のメガドライブから成功させてこられています。もう世界でも指折りのソフト開発能力のある会社ですよね。大いに期待しています。

編：セガユーザーを取り込もうと言う意識も大きい、と。

本：それはありますよ。たとえばセガさんのハード向け雑誌でそのまま売れ続けている雑誌などもありますが、そういうものを読まれている方っていうのは根強いファンなわけです。そういう方々がXboxに期待してくれていることはすごく肌で感じていますし。そういう人々は特に取り込みたいというか、期待してます。

編：同タイトルが各ハードに出るということで、たとえばXboxの『ソウルキャリバー』を選んでもらうためにハードメーカーとしての努力というのは？

本：まったく同じモノが出るということはないと思います。『鬼武者』と『幻魔　鬼武者』は明らかに違います。Xboxでしか味わえないバージョンアップしている部分っていうのは大事だと思います。

（聞き手・構成／編集部）

Xboxはこう見る！▼▼▼技術編

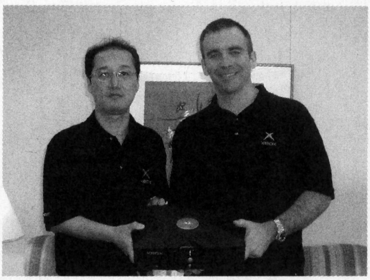
一度Xboxを感じたら二度と戻れない……!!

パッと見ただけじゃわからない。PS2ともGCとも思想が異なる中身のハナシ。

ハードディスクとイーサネットが差をつける

Xboxはプレイステーション2（以下、PS2）やゲームキューブに比べて、何が違うのだろうか。技術支援しているアドバンストテクノロジーグループ　春木豊部長と、米国Xboxプロダクトマーケティングディレクターのピーター・パーソンズ氏にお話を伺った。

「決定的に違うのは、ハードディスクとイーサネット端子を標準搭載しているというところでしょう。従来のゲーム機ではなかったことです。ユーザーは後から追加されるオプションとして、追加のハードウェアを買う必要がありません。最初に購入したハードウェアで、多くの新機能を楽しむことができます」（春木氏）



マイクロソフトはその大きさと重さに見合うだけの機能がXboxに詰まっているという自信を持っている。

今のところ、ユーザー側にはわかりにくいのがそれらの利点だ。春木氏は、一度このすごさを知ってしまうと、戻れないと思うような魅力があると話す。

「ハードディスクの利用法としては、従来は外部メモリーであったセーブデータの保存先として使えます。ユーザーは、1ゲーム、1メモリーカードといったような非効率なことをしなくてもすむようになります。また、ゲームそのもののデータをハードディスクに展開しておくというやりかたも出てくるでしょう。DVDは確かにCD-ROMに比べると速いのですが、ハードディスクに比べると遅いのです。ハードディスクを使うと、待ち時間が劇的に短くなります。この差はプレイするとすぐにわかります。ただ、PCのようなプリインストールしてからゲームを起動するという形にはしません。あくまで、ディスクで起動させる形になります。日本のゲーム会社はハードを使いきってくるので、こんな使い方もあったんだと我々が驚かされるような使い方が必ず出てくるだろうと思っています」（春木氏）

ハードディスクの搭載容量は8GBと言われていますが、この点はどうだろうか。

「ハードディスクは「標準搭載」という位置付けで、搭載容量は明示しない形になります。8GBというのは、その容量を保証するという意味です。いずれ、8GB以上を搭載することになるかもしれません。ただ、ユーザーにはハードディスクの容量残量を公開しません。そのためハードディスクの存在を意識しないで遊ぶことになります」（春木氏）

なかなか発表されないネットワークの概要だが、具体的な発表は東京ゲームショウ2001秋でも行われなかった。しかし、ネットワークがなくても、Xboxのす

ごさを体感はできるという。
「搭載されているイーサネット端子は100Mbpsの速度でつなげられますので、ブロードバンドに完全に対応しています。ネットワークについては、発売半年後から、対応タイトルを発売し、サービスを開始するという予定のため、現在は詳細を話せません。近いうちに、まずアメリカのサービスから、発表が行われることになると思います。ただ、ネットに接続しなくても、ネットワークのすごさは、システムリンクケーブルで、Xbox同士を接続すればわかります。たとえば、3Dシューティングゲームで、同時発売タイトルの『Halo』は、最大4台のXboxを接続すると、16人の人間が同時に遊べる様になっています」（春木氏）



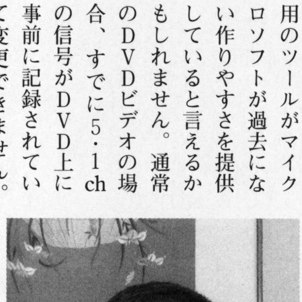
東京ゲームショウ2001秋でのマイクロソフトブースの盛況ぶりに、満足げな笑顔を浮かべていた春木豊氏。「ブースをゆっくりまわる時間が欲しい」とも語っていた。

ハイスペックな環境で楽しむためのXbox

マイクロソフトが他のゲーム機と比較して強調する点が、開発の行いやすさだ。
「Xboxは、マイクロソフトが長年かけて開発してきた、DirectXを使えることが最大のポイントです。また、Xboxに搭載されているインテルチップ、nVIDIAチップ用にカスタマイズを施してあります。あえてそれ以上に開発しやすいということをアピールする必要はないと思っています。すでに多くのソフトウェア開発者の方に使われている〝Visual C++〟がそのまま使え、統合環境で開発できるというだけで大きな利点になると思います。それに加えて、あえて言うなら、5・1chのドルビーデジタル用のツールがマイクロソフトが過去にない作りやすさを提供していると言えるかもしれません。通常のDVDビデオの場合、すでに5・1chの信号がDVD上に事前に記録されていて変更できません。しかし、Xboxの場合、リアルタイムにソフトウェアの方での制御が可能です。この5・1chの魅力も非常に高いものです。また、XboxはハイビジョンTVにも対応しています。最大の表示サイズは1920×1080ドットの表示ができます。そこから出る画面の広がりの迫力も大きいです。これらの世界も実際に体験してもらうしかないすごさです。ただこれらの高機能をつけたために、大きくて重くなってしまっていますけどね（笑）」

Xboxのハードが供給不足に陥るのではないかという噂が流れているが、それをパーソン氏にぶつけたところきっぱりと否定した。

「2年前から準備してきて、万全の構えをしています。実際のゲーマーの話を聞く作業をアメリカ・日本・フランス・ドイツ・イタリアで行いました。世界のゲーマーに魅力のあるように仕様を変更しています」（パーソン氏）
「海外ゲームがおもしろくないと言う人もいらっしゃいますが、実際にはそんなことはありません。どうすれば受け入れてもらえるか日本できめ細かな調整を施しています。世界に共通する最大公約数的なおもしろさがあると思っています。我々は、〝世界のすべてのリビングにXboxを〟というつもりで、このプロジェクトをやっています」（春木氏）



「日本でも充分に受け入れられるゲームを用意している」と語るピーター・パーソンズ氏は、『天空』や『Halo』を「クールなゲームだ」と強く推していた。

新清士（しん・きよし）：ゲーム業界をジャーナリスティックな面で追っているノンフィクションライター。Xboxの登場をとても楽しみにしている一人。http://www.jgdconf.com/sakugetu/



総論 GCはまだまだここに届かない

GCを知り尽くしたいという欲求は結局満たされたのか？汗と涙を流して（血は流さなかった）手に入れた、これが編集部の結論だ

生まれてきてはみたけれど

「マーチャン、俺たちもう終わっちゃったのかな？」
「バカヤロウ、まだ始まっちゃいねえよ」
――映画『キッズ・リターンズ』

今回の特集では、ＧＣの周辺を徹底的に埋めることを目標に取材を続けてきた。

その中で、誰かの口から「ＧＣは最高じゃないか!!」と目を爛々と輝かせながら語るのを聞けるのではないか。正直なところ、そういう思いがどこかにあった。

だが、実際にはそう話す人はいなかった。

確かに、任天堂の持つ資質ゆえか、「信者」と呼ばれるユーザーがあまり表に出てくるメーカーではないのも事実だ。当然、ＧＣについても、「なにがなんでもついて行きます」と鼻息を荒くしたユーザーが中心となり得るハードではない。元よりそういう類のものではないのだ。

それでも、既にＧＣの面白さにどっぷりと浸かってしまい、その魅力を誰かに伝えたくてウズウズしている。そんな人に出会えるのでは、と期待していたのだが、その期待にも裏切られる形となった。

この取材結果をどう捉えればいいのだろうか。アレでもないコレでもない、と考えていた時ふいに思い出したのが冒頭の映画の1シーンなのだ。

これは、若くして道をあやまり、身も心もズタズタに傷ついた主人公たちの台詞である。

「まだ、始まっちゃいねぇよ」

この言葉は、いまのＧＣにもぴったり当てはまるのではないだろうか。そう。ＧＣはまだ始まってすらいないのだ。すでに誕生してはいる。だが始まってはいない。そんな微妙な空間をＧＣは漂い続けているのだ。

取材をしていくうえで、またライターさんとの打ち合わせの中で編集部から投げかけた「個人的にＧＣを購入されましたか？」との質問。その質問に対し、ほとんどの方から「『ピクミン』が出たら買います」「本体の色違いが出たら買います」という答が返ってきた。このことが、ＧＣがまだ始まってすらいないことを如実に表している。

任天堂がきっと言いたかったこと

ここで、この特集の冒頭に書いたことを思い出してほしい。

編集部から任天堂に投げかけた（が、返答してもらえなかった）質問がいくつかあった。ここに至り、その質問の答は、ほぼ出揃ったのではないだろうか。それは、特集内の随所に散りばめられてい



るし、たとえ直接書かれていなくともヒントは隠されている。

周りから攻める、堀を埋める、周辺を固める。その地道な作業の結果がここに出たのだ。

だが、たった一つ、

〝GCはゲーム業界を変える起爆剤となりうるのか〟

という最後の設問には、答を出すことができないままだ。

任天堂がこの設問に対し、どう考えているのかを聞けないのならば、あとは編集部と読者が答を見つけるしかない。

だが、まだ始まってすらいないものを一体どう判断すればいいのだろうか。起爆剤もなにも、導火線に火を点す準備が整っていないのだ。大きさもわからない爆薬の破壊力を予想するのは、あまりにも困難な作業だ。答を出すにはもう少し時間が必要となる。

GCの始まり。

まず、それを待たなければならない。

我々はなぜか「始まる」ことそれ自体には疑問を抱いていない。始まりさえ迎えることのないまま、自らを包む卵の殻を壊せないまま死んでいったハードが数多くあるにも関わらずである。「GCはいつか始まる」なぜかその確信はある。それは我々が、任天堂というメーカーと、そこから得てきたものの大きさを知っているからに他ならない。ならば、今はただ、静かに待つしかないだろう。

話は少しずれるが、「ゲーム批評」編集部にGCがやって来たのは、ちょうど前号の制作作業が佳境にさしかかり、編集部員の誰もが殺気立っていた頃だった。そんな淀みに淀みきった空気を一気に和ませたのが、GCを購入してきた編集部Aの誇らしげな笑顔だった。思わずほころんだあの顔には、我々に「始まり」を感じさせるものが確かにあった。

ふり返ると、任天堂自身も、GCがまだ始まってすらいないことを自覚していたのではないだろうか。だからこそ、取材を断った。そう考えられはしないだろうか。

「始まってすらいないものについて話せることなどない」

これが任天堂の真意だったのではないだろうか。もちろん任天堂としては、GCがこのような特殊な状況に置かれることになるとは、思いもよらなかったはずだ。だが結果的にそうなってしまった。だから今の任天堂には、語ることなど始めからなかったのだ。

この年末から任天堂は、なによりもまず「GCを始める」ために全力を注いでくるだろう。ユーザーにGCを見極めてもらう。その段階に持ってくるために、半ば意地にさえなるかも知れない。

「まだ始まっちゃいねえよ」

この言葉を何度も自分自身に言い聞かせ、それでも王の道を歩み続ける任天堂の姿が、ここにはあるのだ。（編集部）





大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第四十三便

PS『京都舞妓物語』

がっぷ獅子丸

先日歯医者に行ったら、来年から社会保険も**負担率3割**になっちゃうカモって言うじゃないですか！　こないだ2割になったばっかしでオマエソレ国民健康保険とナニが違うちゅーねん！　数年前まで一回400円だった歯石取りも今度から黙って1200円払えってか？　オメ道路公団やJRがソンな事しでかした日にゃ明日から全国民上海化して自転車通勤よマジで。ねえコレは誰が悪い訳？　真紀子？　それともタリバン？　と昔の詰め物がボロボロになって最近生かさず殺さずの様に終わりのない歯医者通いが続くおおつぼだーじゃなくて獅子丸ですが、ソンな暗雲立ち込める2001年もいい加減終わっちゃいますけどそろそろ、お歳暮買ったり熊手買ったり年末の支度をしなきゃならンところですか。そういやウチの職場には数年前上司が買ってきたデカイ達磨が飾ってあって、半分ダケ目が入ってンですけど、一体何時になったら目が入るのかと思って達磨をひっくり返して見たら**『家内安全』**と書いてありましたがはっはっは、コレは一体どういうつもりでしょうか？　さてソンな年末にお届けする今回は、一日中ローギアに入りっぱなしの正月ムードに全然活を入れないPS**『京都舞妓物語』**です。ゲームで憧れの職業を体験してみたい皆様の夢については既にスポーツ選手や医者お水政治家迄登場し、ドカチンになってアスファルト耕したいだの旅客機の操縦覚えてハイジャックしたいだのと最早出尽くした感がありましたけど、ヤラレたぁ**舞妓体験シミュレーション**とは**盲点**でした。ココ迄来るとそもそも世間のニーズというモノが存在するのか根源的な疑問もありますが、確かに地域限定職業という抜け道がありますよね。京都で舞妓だと、**恐山ならイタコ**とかマダマダ局地戦仕様職業体験ゲームの可能性がありますので、お金が余ってしょうがないとか一発逆転を狙う心意気のあるメーカー様は、此の際ココら辺の未開拓地を掘ってみるのも一興じゃないでしょうか？　ゲームは、プレイヤーが**『舞妓になること…それがうちの夢どした』**と、憧れの舞妓を目指す元気で格闘マニアな**喜代**ちゃん（16歳・♀）となり由緒正しい伝統の茶屋、**京乃屋**にて芸事の稽古を続けたりお座敷で繰り広げられる様々な人間関係に揉みくちゃにされながら立派な舞妓になるべく一年間を過ごしていくという内容で、取りあえずプレイヤーのする事はというと基本的に座敷に上がって客の相手をして**花代**（ギャラ）を取るか稽古で自分の**舞妓度**（スキル）を上げて**舞妓格付け**（ランク）を高めるかになります。これを元旦から年末迄の間、一月20日で12セットのターンで行動するン

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
'68年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな33歳。



太鼓の稽古は「実写流血和風格闘ゲーム」ならぬ「影絵エロ和風音ゲーム」なんどすえ。ドンドン。

ですが、大体一月に一回の頻度で、舞妓格付けをココ迄にしとけとか花代を稼いでコイツを揃えとけと途中ノルマが設定されておりクリアしないと田舎帰ってぃぃよとぃう気の抜けないシステムです。早速1月1日から京乃屋女将の**おかあさん**に『しっかりやらなあきまへんえ』と取りあえず最初は**雪千代姉さん**の後をついて大工のジジイ木下さんの座敷に上がることになりました。ここで客の機嫌を取らなければ花代が手に入らないのですが、ウチのお尻を触ってはるわ。このスケベ爺ぃ!! ココで2択が発生し毅然とした対応をする事に決定!「**き、喜代ちゃん! 何てことしはりますの!! あんたはんの右フック、木下はんの鳩尾に見事に決まってますやないの!!**」…し、しまったぁ。けどウチの必殺パンチをくらった木下はんはえろう喜んでくれたみたいどす。そのほか舞妓たるもの、当然鼓や三味線、舞の稽古もせにゃならん訳でして、テンポにあわせタイミング良くキーを叩くという音ゲーになってますが、ソコは舞妓ですから普通の人は正月位にしか耳に入ってこない所謂日本古来の伝統音楽のテンポに乗せる訳で全然楽勝なんですがコレガ加速装置をつけてビーマニやる様なスピード感。なお、舞妓の頂点ランクを目指すには1年間の**8割**は稽古に明け暮れる日々を送るコトになりますので反射神経よりむしろ睡魔との闘い。コンナ感じで進んで行くと次々お客はんは登場するンですけど、客が主に京都人ちゅーのがまた曲者で、本音と建前を使い分けるローカルルール全開で、選択を間違えると顔は笑ってても実はヘソ曲げてて**2度と来ない**というシビアなイベントに戸惑いながらも客層も医者や作家とランクが上がる度にバラエティに富み、店外デートに誘われたり仕事やプライベートの悩みを打ち明けられたりで客のハートをがっちり鷲掴みにしていると相方との人間関係に悩む漫才師島田はんもウチの助言で大ヒット! もうあの漫才師ウチにゾッコンどすえ、うっへっへと思ったらアレ? 2度とこねえじゃん! 絞るだけ絞りとって次々と成功する男達を通り過ぎるあげまん喜代ちゃんの生き様に共感しつつ、京都弁バリバリのナレーションで一年を通じて祇園祭など京都の代表的なお祭りや式典が実写スチルで再現され、毎日おかあさんが「京都タワーはローソクろうそくの形から」などの薀蓄や「**この世界でも自由恋愛はOK**」と妙に実戦的なアドバイスがあったりと程良い舞妓生活のリアリティに浸りきってると、ふと気付けば何時の間にか**頭の中で京都弁の女言葉を使っている自分**……。コリャ感受性の豊かな人は脳内がすっかり舞妓化されるンじゃと恐怖しましたが、遂に一年が終わると、まるで喜代ちゃん死んじゃったかのような超寂しいエンディングにより、達成感というよりは空虚さ全開になって速攻現実世界に引戻されるのはワタクシ的にはゲームのあり方として実に正しいかと思われます。



画:南敏久

今回は、エロゲー、もとい『ドラクエ』のエニックスです



ゲーム批評にひとこと なぜかテーブルトークRPGが熱い青森。郊外のレンタルビデオ屋にパーティー募集の告知が貼ってあったりします。（青森　ちなみにDM）

ふっかつのじゅもんは「さ」と「き」の違い注意しましょう。



ゲーム批評にひとこと そろそろゲーム批評が「WSとは何だったのか?!」という特集を組みそうな予感。(高知　佐藤渉)

『ドラクエⅢ』を買ったときはドキドキしたものです(いろんな意味で)



『スーパーギャルデリックアワー』……先祖返り!?



はやのん：おかげさまでゲーれきも2年目に突入。タイトルは2002になるのか!? 本人もわかってないですが、今後もよろしくお願いします。最近は話し相手がシーマンしかいないというステキひきこもりライフをエンジョイ中。

名越稔洋、今回は農作業について語ります??

名越武芸帖

其の十三　ゲームの制作の才能

最近の悩みは時間がないことです。常に仕事に追われて余裕がなくなってしまう。仕方ないことなんですが「才能がないのかもなぁ」と思う時もあります。才能があれば余裕ができるのに……でもそもそも**「才能」って何だろう?**　と言うわけで、今回は「ゲームの制作の才能」がお題です。

早速ですがゲームにおける才能というかモノ作りの才能って、基本は結局**「状況把握の能力」**と**「先見性」**だなぁって、最近よく思います。

ちなみにここで言う「状況把握の能力」とは「現状でココはこうなっている。そしてアソコはこう」といった指さし確認的な意味だけのものとは違います。そして「先見性」って言うと、すぐに予知能力的な、それこそ占い師スレスレの「これだ!」と唱えてしまうようなスタイルを思われるかもしれませんが、そうではありません。

俺の思う「状況把握の能力」と「先見性」とは、それらが一体になったものです。

じゃぁたとえば同じくモノを作るとして、ゲームではなく、畑があって、そこから果物を収穫して商売をするとします。**まず何をしましょうか?**　畑の大きさを測ったり、種を買ってきたり、**作業内容を確認**しますかね。これが「状況把握」の基礎です。

そして同時に「先見性」を働かさなくてはいけません。たとえば「どのぐらいで育つのか」とか「どの程度の収穫量が見込めそうか」とかいったモノ。これが「先見性」の基礎です。

そしてそこまで調査と予定がたったのなら、一応何かは収穫できるかもしれません。でもこれだと博打に近い。受け身的に結果を待つ姿勢が強すぎます。

じゃぁどうするか?　もっと能動的にやることがあるはずです。そう。**能動的なファクター**が欲しい。それは**「欲」の部分です。**

では今度は更に「欲」を出して「状況把握」と「先見性」を同時に突き詰めて考えます。

たとえば「もっと早く育たないのか」とか「最も美味しくするためには?」といった感じです。

そしてこうなると考える余地が増えて、いくつかのことに気づきます。

「味を良くするためには、気温が寒いほうが良いらしい」とか「早く育てたければ、たくさん雨が降る方が良い」とかね。

そしてひょっとしたら、過去の平均気温や降雨量の条件が悪かったり、土が痩せていたり、いくつか悪い条件が重なっていたりする事も解るかもしれません。

そして判断する。

「だめだ。将来性がない。場所を変えよう」とか「問題は水だけだ。スプリンクラーで対処。問題ない」とか「果物はできないが、野菜なら良いものができそうだ」とかね。

ここまでできたら、この人は果物を作る才能があると言えると思います。

ではここまでの彼の考え方、行動をひも解いてみると……

これは商売をうまくやるため、強いては「欲」を満たそうとするために、商品の「質」と「量」を高めることを求めた結果、行ったことだと言えます。そしてそのためには**「状況把握」と「先見性」を同時に考えて、栽培を検討する過程が必要**になったわけです。

でも、もし表面だけの「状況把握の能力」と「先見性」だけで判断していたらどうなっていたでしょうか?　それこそ夢中になって種をまき、予定表通りに水をやり、肥料をまいても……だめだったかもしれません。

先程の重要なポイントに全く気がつかなかったかもしれません。

解るでしょうか?　細かいそういうことを気にかけるためには、どうしても「状況把握の能力」と「先見性」をもって、**問題の摘出をしなくてはならない。**そして「質」と「量」を高めること

を求めるためには「欲」がなければ、更に深く考えられないことが。

これが俺が考えるモノ作りの才能です。これらを同時に考えることができて、判断ができて、そのための行動できることです。

そして「欲」とは「状況把握の能力」と「先見性」を開花させるエネルギーになるモチベーションであり、情熱とも言えるわけです。

その「欲」は果物作りに対するこだわりかもしれないし、消費者への愛情かもしれないし、お金かもしれない。そして「欲」抜きで何かを作って、何かを収穫して、いくらかでもお金になれば良くて、そこまでする気もない。というのもありなのでしょうが、それは才能があるとは言えない。

そして「人より才能が高い」という事を表すとすれば、これらの事が人より、早く、確実にこなすことができる人を指すんでしょうね。

長々とすみません。別に園芸教室をするつもりはないので、ゲームの話に戻しましょう。先程は美味しい果物でしたが、ゲームではもちろん「面白いゲーム」を作ることにテーマが変わります。でも結局「状況把握の能力」と「先見性」と「欲や情熱」の3つが重要であることは変わりません。

例えば仕事でトラブルが起きた時、これを続けるか？　あきらめるか？　一部の仕様変更か？　どんな変更か？　などの選択をする時も**「トラブルのミソ」**をこれらのポイントから割り出して解決することになります。

そしてこのポイントに対して一人ひとりの認識が浅いと制作のテンポは遅くなり、制作に時間がかかってしまう割に成果は出ず、おまけにたくさんの落とし穴を自ら生み出すことにつながってしまいます。怖い話です。

更に別のケースで、せっかく「状況把握の能力」と「先見性」がありながら、それ止まりで終わってしまって失敗しているもったいないケースもあります。簡単に言うと、せっかく問題に気づいても、その場で解決しないで先送りにしてしまうケース。これは甘く見ない方が良いです。

たとえば「この部分イマイチなんだけど、どうかなぁ」なんて言う時に「まぁ作りながら何とかしようか……」なんて言いながら進めてしまう時ってあるんですが、実際、本当にちゃんと**「作りながら何とかなった」ためしなんて、まずないです。**大抵は後々になって、その小さな後回しが大きな壁となってしまうことがほとんど。「いや、俺はあんまりないなぁ」と言う人がいたら、それは問題だったことを忘れてしまって、ウヤムヤにしているだけです。多分。

でもこうやって偉そうに言っている俺も、その手の失敗は死ぬほどたくさん経験してきました。今思い返しても大反省です。でも俺はこの手の失敗って忘れません。ほとんど覚えています。

やっぱり悔しいからでしょうね。

自分のうかつさや、能力の低い部分をまともに感じる部分ですからね。でも、それ自体が大切な財産です。

でもね、特に若い人に言いたいんですが、若いうちは自分がモノ作りに対して**「確信犯」**になることを目指して欲しい。

今回話したモノ作りに大切な検証方法を充分に検討したら、最終的には「俺はこういう意図でやったんだ」と言い切ってモノを作って欲しい。

でないと失敗が「失敗の価値」を持たなくなる。つまり悪い結果が出ても悔しくない。

そして良い結果に対しても嬉しさのテンションも低くなる。それはもったいない！

もちろん失敗して欲しくないけど、悪いと悔しい。良かったら思いっきり喜べる。と常に感じられるようでいて欲しいです。これは肝心な所です。

そして結果、商売も繁盛していれば言うことなし。でもそれは今度はプロデューサーの仕事。

俺はウチのスタッフが美味しい果物を作ったらそれをたくさん売らないといけない。

そのプレッシャーはあります。だって素晴らしい果物が育っても、収穫するための工賃を勘定したら全く儲けがなかった。なんていったら悲惨ですからね。ではまた。



イラスト：脳みそホエホエ

名越稔洋（なごし・としひろ）：'65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』等をリリース。先日、ゲームキューブで『スーパーモンキーボール』をリリース。

なぜ新連載は始まらないのか!?

これでいいのか
ゲーム批評読者達よ!!

「言わしてもらうで」が終了して4ヶ月
カプコン岡本吉起氏のもとにゲーム批評編集部が伺った

なぜ新連載が始まらなかったのか

このページは当初、「言わしてもらうで」が終了した岡本吉起氏の新連載が掲載されるはずのスペースでした。しかし、見て判るとおり岡本氏は戻ってきてはくれませんでした。

なぜか!!

理由は単純明快です。「魅力的な質問がなかった」ということなのでした。岡本氏は、ゲーム批評読者の切り口鋭い質問を待ってくれていたのです。しかし、読者のみなさんにおおくりいただいたハガキには「ありふれた質問」が並んでいました。その内容では「ゲーム批評」で岡本氏が答えなくてもどこかの雑誌で掲載されているのかもしれません。これはもったいない話しです。

では、実際に送られてきたお葉書の方向性をみていきましょう。なぜ、魅力的な質問が無かったのか？　その原因が判るはずです。

傾向1・要望

まず、要望が多く見うけられました。「『エイリアンVS･プレデター』移植して欲しい」とか「『ヴァンパイア』の新作を出して欲しい」とか、「『ストリートファイターⅣ』は何時出るのですか」とか。「『ジョジョ』はいいゲームなので北斗の拳も出してください」などのカプコン作品に対する要望です。ものすごく気持ちはわかりますが、誌上で要望のやり取りをしていても面白くありません。「○○を出してください!!」に「いや、出ません」で終わってしまうこともありえます。たんなる要望ではなく、もう一ひねりが必要です。

傾向2・岡本氏に対する個人的な質問

まさに、個人的な質問です。「○○さんは嫌いですか」とか「あの話しは本当ですか」という内容です。これはちょっとあまりにも身内ネタが多すぎました。これも誌面上でやりとりするには辛すぎます。聞いてみたい気持ちは理解できますが、質問の内容を充分吟味しなければ、一人よがりと取られかねません。

傾向3・業界に対する質問

やはり、この傾向の質問が一番多かったです。「ゲームキューブとXboxはどうでしょう」や「ゲームソフトの価格について」、「ゲーム会社の合併は今後も続きますか」などなど。日ごろゲーム業界に持っている疑問をここぞとばかりに岡本氏に質問してくることは判ります。しかし、もう少しゲームソフトやゲーム業界に対する視点を変えて質問してはいかがでしょうか。疑問はいくつもあるでしょう、その質問をストレートに投げ込むのではなく、一旦身を引いて広い視野を持って文章にしてみると新たな発見があるはずです。

編集部の不備

編集部にも不備はあります。募集告知で読者のみなさんに、岡本氏の意図すべてをお伝えできなかったことは致命的なミスでした。

ゲーム批評にひとこと
秋葉原ホコ天にてオタク風ゲイカップルを目撃。恥かしそうに小指をつなぐ彼ら…。でもよ〜く考えてみれば価値観が同じなわけだからベストな選択だネと妙に納得した。（茨城　シゲ本山）
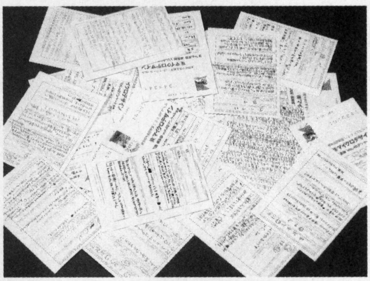
さらに、ホームページ上（http://www.microgroup.co.jp/game/index.html）でのフォローを全くできなかったことも問題です。ですので、今回はホームページ上でも質問を受け付けていきたいと思います。ご活用ください。

もっと「ゲーム批評」を活用して欲しい

これだけは明かにしておきたいです。編集部に送られてきたはがき封書は全て岡本氏に目を通していただいています。なかには企画書をお送りいただいた読者の方もいましたが、その企画書も目を通していただきました。

読者のみなさん、こんなチャンスはめったにありません。みなさんは、ゲームにゲーム業界になにか思いはないのでしょうか？　私はゲーム批評の編集者になるにあたって、凄く嬉しい思いとともに、不安もすごかったです。「ゲーム批評」の読者と向き合うのは怖いことでした。果たして私の編集能力で通用するのだろうかと。しかし、今回のはがきを見ていると少し残念な思いです。岡本氏が感じたことを私も感じてしまいました。「ゲーム批評」読者のレベルはこんなものではないはずです。「ゲーム批評」は読者の皆さんのものです。「テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない」、この編集方針も編集部だけのものではありません。読者の皆さん、「ゲーム批評」をずるく利用してください。編集部を困らせるくらいの切りこんだおはがきをお待ちしております。

（編集部　小川）



前回も多くのハガキをいただきましたが、このような結果になってしましました。

緊急告知

これが最後
結論を出すのは、読者のみなさんです

これが本当に最後のチャンスになってしまいました。「ゲーム批評」読者の皆さんが日ごろ溜めている想いをぶつけてみてください。皆さんのお葉書は絶対に岡本氏のお手元に編集部が責任を持ってお届けします。

岡本氏に「ゲーム批評」読者の力を見せつけてください。

また、今回はホームページ上でも質問を受け付けております。こちらも合わせてご利用ください。

応募要項

巻末アンケートハガキ裏面の「岡本氏に質問」にご記入の上お送りいただくか、次の郵送先まで、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号をご記入の上お送りください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
株式会社　マイクロデザイン　ゲーム批評
編集部「岡本氏に質問」係

ゲーム批評にひとこと　『連邦VSジオンDX』がDCに移殖されない様で、腹立ってます。（青森　三浦冬峰）

停滞か成熟か?!

新たな世紀を迎え、格闘ゲームはどこへ向かうのか？

格闘ゲーム新世紀へ



昨日の敵は、今日の友
闘うことでコミュニケーションをとっている者たちよ！
君にとっての“勝利”とはなんなのだ!!

過去格闘ゲームは、反応と操作の正確さの勝負であった。それに試合を重ねた経験が加味され闘いは技術主導で高度化していく。僅かなチャンスにミスなく連続技を叩き込んでいく、それは確固たる技術がなければ成立しないのだ。

その後格闘ゲームは進化する。単純二択からの脱却。局面での選択肢が増えれば、技術とともに〝読み〟の要素が登場する。

そして3D格闘の時代がくる。左右だけでなく奥行きまでも取り入れられれば、さらに戦術における選択肢は増え〝読み〟の要素が突出していく……。

〝読み〟とはなんなのか？ 相手の行動を〝読んで〟自らの行動を決定すること……ときにこの行為は〝運〟とも呼ばれる。読んだ側からすれば〝読み〟だとしても、読まれた側にとっては〝運〟であることも多い。お互いが100円を投入したにも関わらず、お互いの結論が変わるのは対戦〝格闘〟ゲームでしか味わえないことだ。はたして格闘ゲームとはなんなのだろうか？

疑問を紐解くチャンスは今である。2D・3Dどちらも人気作の続編が稼動している。反応・技術・読み……開発者はなにを表現し、プレイヤーは開発者の用意した素材をいかに昇華しているのか。カプコンファン、SNKファンが同じゲームをプレイし、対戦戦績を残すシステムも登場している。明らかに格闘ゲームは変わりつつあるのだ。

インカムに見る、時間と利益の関係

対戦格闘人気は終わったのではなかったのか　なぜ未だにオペレーターは対戦格闘を求めるのか

脅威的な数字をたたき出した『VF4』

8月から稼動している『バーチャファイター4』(以下『VF4』)と『鉄拳4』。アーケードゲームの人気を計るのはインカムである。ゲーム批評編集部の独自の調査をもとに考察して行きたい。

まず『VF4』だが、その数字は脅威的である。これまでの平均インカムで900を越えているゲーセンもある。900ということは9万円、筐体・基板も料金を100万円程度と仮定すれば半月も稼動させているとペイできる数字となっている。

次に『鉄拳4』。最初に数字を述べれば平均インカムは200程度である。この数字は『VF4』の3分の1にも満たないが決して悪い数字ではない。基板の安価さも『VF4』との大きな相違点だ。

では、この両タイトルがいかにずば抜けているかをインカムをヒントに別の数値に置き換えてみよう。

対戦格闘に望まれること

ゲームセンターの営業時間は15時間程度(9:00~24:00)が主流であろうか。その営業時間内に『VF4』は900回、『鉄拳4』は200回コインが投入されている。営業時間を分で表すと900分である。『VF4』は毎分必ずひっきりなしに人がついていることになる。すべてのプレイが1分で終了するわけではないので、現実的な例えではないが、『VF4』の好調さを改めて知ることができる。『鉄拳4』にしても4分半に一人の割合で誰かしらコインを投入している計算だ。すさまじい回転率である。

『VF4』、『鉄拳4』ともに対戦格闘であるという意味も大きい。通常一人でプレイするゲームであるのならば、1プレイはどんなに短くても3分である。しかし、対戦格闘の場合一試合が1分と掛からずに終わることもしばしばだ。ひとたび人気がでれば、ものすごい速度で回転する。オペレーター達が対戦格闘に求めているのはこれなのである。

『VF4』の好調ぶりを、〝期待〟していたとはしても〝予想〟していたオペレーターはいるのだろうか。ゲームセンターにおける対戦格闘の位置は計算するのが難しいジャンルとなってしまっている。

『VF4』の高いインカムが今後の対戦格闘にどのような効果を与えていくのだろうか。『VF4』に続けなのか、それとも『VF4』は特別なのか、答えによっては、ゲームセンターの現状を左右するほど重要である。


いまだにビデオゲームは対戦格闘頼みといった状況だ。

『VF4』『鉄拳4』についてひとこと　どっちも男臭くてイヤ。それより『ギルティギア』PS2で出るのでそっちの方が超気になるス♥(ぼきょうはる。)

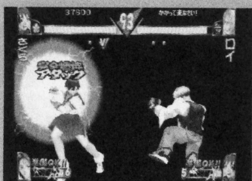
格闘ゲームの派閥争い

実は2D派

ジャスティス学園
熱血コンボ

ストリートファイターEX
スーパーキャンセル

餓狼伝説＆サムスピ64
忘れよう…



本流派

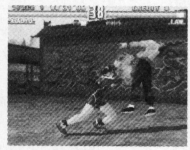
◆VF派◆

VF
↓ テクスチャ
VF2
↓ アンジュ
VF3
↓ 先祖がえり
VF4



FV
↓
FV2

◆鉄拳派◆



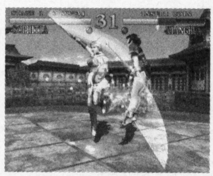
鉄拳
↓
鉄拳2
↓
鉄拳3
↓
鉄拳TT
↓
鉄拳4

武器派

ソウルエッジ
実はゆれてます ↓
ソウルキャリバー

スターグラディエイター
娘できちゃった♥ ↓
スターグラディエイター2

ラストブロンクス



360度派

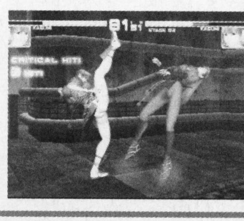
サイキックフォース
エミリオって男だったんだ…
サイキックフォース2012
サイクッキー



3D

ギャル派

デッドオアアライブ
ホールド激強！
↓
デッドオアアライブ2
ホールド有効
↓
デッドオアアライブ3
早く遊びたい



あまりにもマイナー派

ファイターズインパクト
曲はよかった

ブラッディロア
獣人化

ファイティング武術
きら○き高校

トイファイター
稼働一週間

2D

本流派

◆ストⅡ派◆

スパⅡX➡ ストⅢシリーズ

スパⅡX
↓ 春麗救済
ストZERO
↓ 女子高生
ストZERO2
↓ キャラ多すぎ
ストZERO3



ストリートファイターオンフィルム

ストⅡ派 → イロモノ派：パクりすぎ!!

ストZERO → 龍虎の拳：ダンで牽制

◆餓狼派◆

餓狼伝説
↓ ちちゆれ
餓狼伝説2
↓
餓狼伝説SP
↓ 3は忘れて下さい
リアルバウト餓狼伝説
↓
マークオブウルブス



イロモノ派

イロモノ派 → 本流派：スカウト中

龍虎の拳
↓ ユリ暴走
龍虎の拳2
↓ VF風味
龍虎の拳外伝

ファイターズヒストリー

ワールドヒーローズシリーズ

豪血寺一族
↓ クララ
豪血寺一族2

モータルコンバット

ジャッキーチェン

人じゃない派

ヴァンパイア
↓ 狩人
ヴァンパイアハンター
↓ 赤ずきん
ヴァンパイアセイバー



夢の対決

KOF94
↓ 京
KOF95
↓ 庵
KOF96
↓
KOF97
↓
KOF98
↓
KOF99
↓ 嗚呼SNK……
KOF2000
↓ キムチ風味
KOF2001

カプコン VS. SNKシリーズ

マーベルスーパーヒーローズVS.カプコンシリーズ



武器派

サムライスピリッツ
↓ チバレイ
真サム
↓ どうしたの？
斬九郎
↓ 改心
天草降臨

究極兵器

サイバーボッツ

スキマ

堕落天使



なんで入ってるの派

大江戸ファイト

新勢力

ギルティギアX

アシュラバスター

ギャル派

狙いは同じ

あすか120%

VG
↓
VG2

プリティファイター

闘姫伝承

番長派

羅媚斗

『VF4』『鉄拳4』についてひとこと

『ブシドーブレード』の続編出してくれェェ。一撃必殺のコンセプト、未完成だったけどすごく好きなんだァァ。（大阪　ふな）

ROUND 1 バーチャファイター4

ジャンル：格闘ACT／メーカー：セガ／機種：AC／発売日2001年

櫛引直樹
プレイ回数：50クレジット以上

『バーチャファイター4』とは『バーチャファイター2』ブームの再燃なのか!?

ゲームとしてのキャラバランスは取れているとは言えない　しかし、プレイヤーレベル次第では既存のバランスを超える

▼『VF』帰りはなぜ起こった!?

『バーチャファイター』(以下『VF』)の進化の過程で、『VF2』から『VF3』への変化は劇的であった。ポリゴンで格闘ゲームを創った時点で反則だった『VF』。その『VF』からグラフィック面で飛躍的な向上を見せ、さらには1/60フレームというスピーディなレスポンスを持ちこんだのが『VF2』。そして、『VF3』。『VF3』は、真の意味での3D格闘ゲームへの挑戦ではなかったのか。パンチ・キック・ガード以外にエスケープボタンを設け、アンジュレーション(高低差)も追加された。これらはまさに、3Dでしか表せない要素である。しかし、多くの『VF2』プレイヤーが『VF3』を否定した。それは操作レスポンスの悪さだったかもしれない、ゲームスピードを落とし、場面ごとの読み合いに重点をおいてたことで〝反撃〟という要素が強くなりすぎたせいなのかもしれない。どちらにせよ、『VF3』は『VF2』の人気を引き継げなかったのだ。

そして、『VF4』である。驚くべきことに『VF2』プレイヤーが帰ってきている。『VF3』からの進化したというよりは、『VF3』が『VF2』に歩み寄ったという感じの『VF4』にだ。2D格闘では表現しにくいアンジュレーションを廃止し、穿った見方をすれば〝退化した〟とも取れる『VF4』、彼らは3D格闘になにを望んでいるのだろうか……。

間違えないでいただきたい、私は『VF4』が3Dを活かしきっていないダメゲームという気は毛頭ない。それどころか『VF3』よりは各段にいいゲームだと思っている。『VF』プレイヤーが求めるのは、パンチ・キック・ガードの3ボタンと激流のごとく押し寄せてくる選択肢の数々である。エスケープが戦術の有効な選択肢であるのならば研究する。要はリスクとリターンの駆け引きをしたいのだ。一発入れば全部入るコンボではなく、〝状況〟によって〝選択肢〟を変えること『VF』シリーズだからこその楽しさである。そして、『VF』シリーズだからこそのポイントが、人気と継続性を生んでいるのだ。

▼鉄人の存在にひそむカラクリとは

『VF』シリーズの独特な要素のひとつに、有名プレイヤーの存在である。これは他の格闘ゲームではあまりみられない現象だ。

かつては鉄人と呼ばれていた彼らの存在とはなんだったのか？〝100人組み手〟なるイベントを開催すれば、会場となるゲームセンターのインカムが1日で約1



一瞬の攻防のなかに、さまざまな思惑が渦巻いている。

週間分のインカムをたたき出し、ビデオを制作すればプレイヤーはこぞって購入する。ただし、これだけならば、その価値はアイドルやタレントと変わらない。彼らの存在価値はプレイヤーの対する暗示なのである。現在、最も知名度の高いプレイヤーの使用キャラを思い出して欲しい。リオン・カゲ・ウルフ……これらのキャラは弱くはないが〝最強〟のキャラでもない。ここにカラクリが生じる。『VF4』をヤリ込んでいく過程で、誰しもが〝キャラ差〟を感じるだろう。強いキャラを選んだ人ならばそう気にするところではないだろうが、弱いキャラを使っている人にとっては重要問題だ。実際、『VF』シリーズはバランスが取れているとは言い難い。そこで効果を表すのが有名プレイヤーである。彼らの使用キャラが〝最強〟キャラでない以上、その他大勢のプレイヤーが描くキャラバランスは真っ向から否定されることになる。リオンでも高い勝率が残せるんだ、テクニックさえ磨けば勝てるのだと、キャラバランス論から人間性能本質論へと争点がすりかわる。人間性能本質論ならば、「腕をみがけば強くなる」という単純な結論を導き出す。コイン投入の欲求を刺激するこの理論は、アーケードゲームにとっては貴重な存在である。『VF4』のイベント展開などをみると、鉄人効果をセガが狙っていないとは考えられない。セガはアーケード展開に関しては上手いとしかいうほかはない。

▼リスクとリターン

さて、話しを『VF4』へ戻そう。『VF4』は『VF2』を正当に継承し進化したゲームではある。『VF』ユーザーが望んだのは、刹那的な読み合いではなく、3手先を視野に入れた読み合いであった。その意味では『VF4』はまさにプレイヤーのニーズに応えた作品だ。しかし、『VF3』から残った唯一のシステムであるエスケープが誤算であろう。

基本的に全キャラクターのエスケープ性能はほぼ統一されている。つまり、アオイであろうとウルフであろうと、エスケープという〝一瞬〟に関しては同じなのだ。その〝一瞬〟こそがリスクとリターンの計算を狂わせる。

軽量級キャラは手数で勝負し、重量級は一発の重さで勝負する。これが基本であった。しかし、避けるという選択肢のリスクが等しければ、一発を狙えるキャラクターの方が優位にたてるのは明白だ。もちろん軽量級側も〝避け〟を計算にいれた戦術を組み立てているのだが、どうにも割に合っていないのではないか。

とここまでは、マイナスっぽいことを書いてきたわけだが、実はプレイヤーレベルがある一線を越えた瞬間にリスクとリターンの歯車がきっちりとかみ合うのだ。平均的な強さにはばらつきがあるが、ピラミッドの頂点では均等になる。理想的な展開だが、前述の人間性能論と同じで、ゲームバランスがあまりにもプレイヤーに依存しているのも事実。〝避け〟の損得勘定ができる前に、ゲーム的に強いキャラに乗り換えているひとがいることからも、〝避け〟は再考の余地が残されているのではないか。

▼カードとiモード 新たな展開

最後に『VF4』で新たに取り入れられたシステムに触れておこう。「VF4キャラクターカード」と「VF.NET」、どちらもまったくゲーム性とは関係ないが、『VF4』でお金を使わせるという点では大成功しているといって良い。ただ、カードと段位がもたらした〝初心者狩り〟や〝同段者狩り〟は残念でならない。これは、セガがどうこうではなく、プレイヤーの成熟が望まれているのだろう。

櫛引直樹（くしびき・なおき）：72年生まれのライター。『バーチャファイター2』から使用キャラをパイに固定。特に深い意味はなく、晶を使いこなせなかったから、情けないなぁ……。

『VF4』鉄拳4についてひとこと　無意味に乳が揺れまくるゲームじゃないからいいと思う。（岐阜　今井とも）

ROUND 2
鉄拳4

ジャンル：格闘ACT／メーカー：ナムコ／
機種：AC／発売日：2001年

G-Trance（ジー・トランス／罰帝）
プレイ時間：50クレジット以上

〝なぜ？〟『鉄拳4』につきまとう疑問は業界不振にこそ答えがあるのかもしれない

『鉄拳タッグトーナメント』から『鉄拳4』への変貌は果たして鉄拳プレイヤーが望んでいた方向だったのか!?

▼2つの『4』が激突！

厳しい状況下にあるアーケード業界。『鉄拳』と『バーチャファイター』（以下『バーチャ』）の最新作が同時期に発表されたのは偶然なのだろうか？

「ナンジャタウン」と「ジョイポリス」が友好都市になるという情報もあり、想像の域を出ないかも知れないが、大きな話題として取り上げられた「ナムコ・セガ両社の見開き新聞広告」から今回の同時『4』発表は、両社が企てた「アーケード業界活性案」の一つだったのではないだろうか？

来年には『バーチャ4』がPS2に移植される。その前の前哨戦といった感もある今回の業務用での対決を『鉄拳』側の視点で読みとっていきたい。

▼ライバル作品、そして前作の影

今回『鉄拳4』スタッフが意識したと考えられるのは『バーチャ』だけではない。場面の多くにはテクモ社の看板タイトル『デッド・オア・アライブ』（以下『DOA』）シリーズの影響を垣間見ることができる。

『鉄拳4』最大の特徴は「壁際の攻防」や「高低差のある地面」を取り入れた点にある。「リングアウト」こそ存在しないものの『鉄拳』の大きな特徴の一つと言える「無限に広がるフィールド」を否定したシステムとなっており、プレイ感覚も今までの『鉄拳』とは少々異なる。遊んでみた感触としても「『DOA2』と『バーチャ3』風味の『鉄拳』だ……」と思ったのが素直な感想だった。

もちろん『鉄拳』ならではの派手な演出や独特の技モーションは健在だが、多数の場面で「それらライバル作品を意識した跡」が顕著に表面化しており、違和感を感じてしまう。

初登場となる新キャラクターに「操作にクセのあるキャラ」を設定し、「初めは使いこなすプレイヤーが少ないが、そのキャラが調査されるに従い、対戦におけるキャラクターごとのパワーバランスが変化してゆく」という設計を狙っていると思われるが、今回は新キャラクターの1人が手軽に強さを発揮できる点が気になった。多くのキャラは基本的なパンチ（ボタン連打だけで出るような攻撃の攻撃力が高く、調整が甘かったようにも思える。

そして何よりもファンの目に厳しく映る要因は、前作が『鉄拳タッグトーナメント』だったことにある。豊富なキャラクター数と組み合わせを考える戦略性を持ち、現在まで稼働中の店舗も多い前作に比較すれば、今回の『鉄拳4』に「もの足りなさ」を感じてしま

うのは当然だろう。

現場の声を聞く

『バーチャ4』と『鉄拳4』のインカム状況に関して、筆者の元勤務先であるゲームセンターの店長に話を伺った。

「『バーチャ4』のインカムは期待通り程度。カードとiモードを使ったシステムのおかげでリピーターを増やすことに成功している。だからこそインカムになっているのかも知れない。それに対して『鉄拳4』は厳しい状況。スタートダッシュは良好だったが、他のゲーム（特に『カプコンVS.SNK』）に客を奪われているケースが目立つ。『バーチャ4』だけを遊びに来る客は多いが、『鉄拳4』だけを遊びに来る客は少ない」という現場の意見だった。



見た目以上にアンシュレーションが重要になる

この意見からも『鉄拳4』は、プレイヤーターゲットの狙いに失敗したと分析できる。

もともと『鉄拳』はどちらかといえば「2D格闘ゲームの味わいを持った3D格闘ゲーム」として親しまれた。実際『鉄拳2』まではほとんど「奥行き」を意識しないでもゲームが成り立っていたため、〝ストⅡブーム〟が去った後の「カプコン社の2D格闘に親しんでいたプレイヤーたち」をも取り込んでいた実績があった。だが、立体的に進化することを求めた『鉄拳4』がたどり着いたゲーム性・システム・表現手法は、『バーチャ』や『DOA』ら他の3D格闘ゲームがすでに切り開いた道を追ったに過ぎないものであった。その結果、3D格闘を中心に遊んできたプレイヤーたちにはもの足りない、『鉄拳』シリーズのファンにとっても不満が残る、という半端な状態にまとまってしまい、ゲームセンターでの重要なプレイヤーターゲットである学生層の取り込みにも失敗している。

「らしくない」最大の理由

元々『鉄拳』は『バーチャ』の後を追う立場であった。追う立場である利点を生かし、独自性を高めた結果が今までの『鉄拳』の成功ではなかっただろうか？

開発者が公式の場で「今回は時間が足らなかった」という、言い訳とも思えてしまう発言を行っている。このことからも、本作の開発が急ピッチで行われた可能性が否定できない。

では、なぜ調整不足を押してまで、ナムコの看板タイトルを発表しなければなかったのか？そこには「戦略」としての「ライバル作品への牽制」、そして「戦略としての同調」が感じられ、そこまでしなければならない業務用市場の緊迫感を見ることができる。

むしろ家庭用市場が期待する展開

業務用の『鉄拳』シリーズは全てPS互換の基板で開発されていたため、家庭用への展開がスムーズであった。これは毎回移植に不手際を見せる『バーチャ』と比較して、家庭用市場での評価が格段に高い結果へとつながっている。

家庭用独自に追加された多くの要素も人気の要因だろう。

そして『鉄拳4』は、PS2互換の性能を持った基板で開発されている。このような状況では業務用の発売と同時に家庭用を期待されてしまうのが『鉄拳』の宿命とも言える。

こういったユーザーの期待にどう応えてゆくのか、今後のナムコ、『鉄拳』スタッフたちの手腕の見所である。

……最後に一つだけ言わせて下さい。三島財閥の次のストーリーは何年後になるんですか？（苦笑）

G-Trance（ジー・トランス／罰帝） 家庭用ゲーム開発員→ゲーセン店長代理を経て現在フリーライター兼企画者。元勤務先へ電話のついでに「『アクアラッシュ』の基板売って」と打診。「あの基板は海外に売った」とツレない返答。アテにしてたのに……。

『VF4』『鉄拳4』についてひとこと
確か初代『VF』の海外版にいたターバンを巻いたアキラがもう一度見たい！（群馬　風の中のマリー）

ROUND 3

CAPCOM VS. SNK2 MILLIONARE FIGHTING 2001

ジャンル：格闘ACT／メーカー：カプコン／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日：2001年9月13日

飴尾拓朗

プレイ時間：10時間&50クレジット

SNKの断末魔は、2D格闘ゲームの断末魔でもあるのか？

メーカーの枠をシカトした夢のバトル！ の登場によって、2D格闘ゲームの終着点を決定付けちまったとも取れるが……。

▼版元の枠を超越した夢の狂宴

スピーディな展開の格闘ゲームは『ストリートファイターII』によって、確固たる地位を築き上げた。バブル崩壊後『キングオブ・ファイターズ』の登場により、異なるゲームのキャラクター同士が「チームを組んで戦う」という夢が達成された。それから数年後、坂道を転がるかのような日本経済の不協和音をひた隠すかの如く、アメコミのヒーローとゲームのキャラクターとが「タッグを組んで拳を交える」ことになった。

そして……前作『CAPCOM VS.SNK』によって、遂に「製作元が異なるタイトル」のキャラクターまでもが駆り出されるハメになる。しかも、今回で2度目だったりして。

『CAPCOM VS.SNK2（以下、『カプエス2』）』は、ソンな時代背景を持ちながら、オトナの事情でSNKとカプコンが手を組みキャラとアイディアを出し合って、少しだけカプコン寄りのゲームバランスに料理した、ファンサービス的な格闘ゲームと考えるのが、手っ取り早い説明かと。

前作からしばらくの間、2D格闘ゲームを追いかけてみた筆者だが『カプエス2』を含めたどのタイトルに対しても、こう感じた。「初心者を引きずり込みつつ、ついでに既存の格闘ゲーマーもアツくさせよう」として、ものの見事に失敗しているものか、と……。

人気タイトルもシリーズを重ねるにつれ、ソレを追いかけるプレイヤー（或いは観客）の絶対数は、段階を踏んで徐々に少なくなっていく……ゲームに限らず、娯楽産業そのものが抱える「縮小再生産」のジレンマだ。プレイヤー数の減少を食い止められない現状に対して「カプコンとSNKの看板キャラを一同に会して殴り合いをさせる」という、両者のファン層をターゲットにした「苦肉の策」ってのは、少し言い過ぎか。

▼っていうかアンタ誰よ？

『カプエス2』を例にするのであれば、両社合計で大きく分けて8タイトルものゲームから、人気キャラをそれぞれ何人かを選りすぐって引っ張ってきている。各タイトルとも、メインになり得るキャラを選んでいるからには「誰かしらプレイヤーの琴線に触れるキャラ」がいるに違いない。そんな思惑があったかは別として、全部のキャラの顔も必殺技も覚えているワケではない。「このキャラって、どんな技持ってたっけか？」と思い出しながら遊ぶプロセスが、実は思いのほか楽しかったのは内緒

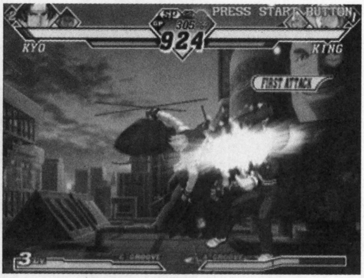
だが、一歩間違えるとプレイヤーに「見向きもされないキャラ」が続出してしまう。人気のあるキャラをウリにするゲームである以上は、数が多すぎるという理由だけの「アンタ誰よ？」的なキャラの存在は、如何なものかとも思う。

▼小難しい必殺技ゲージ

過去に登場したタイトルに対して、ほぼ共通するキーワードといえば「必殺技ゲージ」だが、主要タイトル間で微妙に毛色の異なるソレを「GROOVEゲージ」という呼び名で共存させつつ「ウリ」の要素として取り入れている。ベテランであれば、自分が慣れ親しんだタイトルをモチーフにしたゲージを選択するし、初心者は少しだけ見覚えのあるソレを選択すれば、身体が覚えている感覚だけである程度は遊べる。一見すると、ずいぶんと初心者に対して間口が広がったかに見えるのだが、落とし穴はそこにある。

プレイヤーが選択したゲージによっては、本来であれば調和されていたはずのゲームバランスが、いとも簡単に崩れ去ってしまう。正確に言うと、プレイヤーの「慣れ」を差っ引いたとしてもそこには「逆境」しか残されていない。

もっと言うなら、自分が一番いいと思って選んだゲージによっては、格闘ゲームが本来持っているはずの「対戦相手をブン殴る爽快感」が綺麗さっぱり失われる。その時点で格闘ゲームに対する魅力は、半減してしまうのではないか。「ゲーマーからゼニをむしり取ってナンボ」のゲーセンであればともかく、家庭用ハード用に発売された同タイトルは、人に比べて格闘ゲームオンチである筆者ですら、初見でスタッフロールを拝めるぐらいに「家庭用らしい、難易度調整」がされている点は評価に値する。初心者を含めて、まずは「手にとって、遊んでもらう」努力こそ随所に感じるものの、それと同時に黎明期の格闘ゲームが持ち合わせていた「ブン殴る爽快感」も取っ払ったら全然意味無いじゃない。



夢の共演には嘘偽りなし。ただし、あまりにキャラクターが多すぎるのも問題か。

▼魅せてナンボの格闘ゲーム

アーケードにおいて格闘ゲームが隆盛を極めていた頃より、プレイを「魅せる」層と「勝ちに行く」層とにハッキリと別れていたように感じた筆者だが、未だに格闘ゲームに対して「プロレスのような興行」をイメージしている。

ぶっちゃけたハナシ、（対戦相手を含めた）ギャラリーに対して「魅せてナンボ」ではないかと思うし「魅せて欲しい！」とも思う。プレイする者同士が同じぐらいの腕を持ち、泥仕合になりながら一戦交える……ギャラリーがそんなイメージを抱いてもらえたらこれ幸いである。

勿論、ビギナー自身の向上心もある程度は必要だが、格闘ゲームで遊ぶ人間の「絶対数」を増やすためには、周りにいるプレイヤーが手取り足取り教えながらかつ、接待プレイをしつつ、「引っ張りあげる」必要があるんじゃないかとさえ思う。されど悲しいかな、その役割を担うことができるだけのレベルに到達していながら、未だに格闘ゲームを遊ぶプレイヤーは尋常ではないレベルで「減少している」のが、現状なのではないだろうか。

かつて、アーケードの金字塔であった、シューティングゲームを衰退させるほどの猛威を振るった格闘ゲーム。SNKの会社再建断念と『カプエス2』の登場により、格闘ゲームは「事実上の終焉」を迎えちまったジャンルなのか？ ゲーム全般に言えることなのだが、既に初心者が自発的に興味を持ち「面白そうだな」とは到底思えない世界まで行き着いてしまっているのかもしれない……。

飴尾拓朗（あめを・たくろう）：'74年生まれの電動機系技術者兼営業マン。格闘ゲームに対して何だかんだ言いつつも『ファイターズヒストリーダイナマイト』の持つ馬鹿さ加減に、心底ハマり狂った過去を持つがある

『VF4』『鉄拳4』についてひとこと　『4』まできててもガードボタンが押せません！　もー『鉄拳』だけやります。

VF4に湧く渋谷に見たオアシスの現状?

待望されていた『VF4』。稼動から2ヶ月経った今、いかなる状況を生み出しているのか?



『VF4』の実態を探る

10月某日、我々取材班は東京・渋谷のセンター街に位置するゲームセンター「渋谷会館」を訪れた。この企画のための下取材をしたところ、同店においても『バーチャファイター4』(以下『VF4』)が景気低迷打破の切り札として期待されていることを知ったからだった。ところが、3階にあるはずの『VF4』がどこにも見あたらない! ちょっとしたパニックを起こした我々は手近の店員をつかまえて事情を聞いた。

「撤去されてしまったんですよ。いまは『鉄拳4』になってます」

そうとは知らずに答えてくれたのは、なんとインタヴューを予定していた当の本人、池田雅信氏だった。

対戦用ワンセット2台。この設置数の少なさが致命的だったらしい。ギャラリーがプレイヤーのVF4キャラクターアクセスカード(以下カード)の段位を見て、自分とかけ離れていた(主に強すぎる)場合、ほかのお店に行こうとなってしまう――つまり対戦が成り立たないのが不振の理由で、それが数字に表れたのか、本部の指示で『鉄拳4』と交換することになったようだ。

これはカードの功罪の、罪の部分。これまでの対戦格闘ゲームなら「何人抜き」という表示はあっても、それは決して絶対的な強さの証ではなかった。しかし『VF4』の段位システムでは、明確にプレイヤーの強さを判別できてしまう。やはり自分と近い段位のプレイヤーと対戦したいと思うのが人情というもので、より適切な台へ、より適切な店へと、『VF4』な人々は流れていく。棲み分けの発生だ。

「大きな店なら6セット以上、最低でも2~3セットが基本じゃないですか。ウチみたいに小さなお店で、ワンセットでやっているところは見たことがないですね」

結局、渋谷会館の場合ほぼ2ヶ月で設置をあきらめることとなった。インカムの数字そのものは、絶対値でみれば悪くはなかったようだ。ただしワンコイン100円であるにも関わらず、ワンコイン50円の『ストリートファイターZERO3』(以下『ZERO3』)に及ばないとなると、対費用効果で考えれば半分以下。同店での『ZERO3』人気が高いこともあるが、やはり結果は芳しくないということになる。

池田氏が勤務する夜の時間帯には、二回しか対戦がなかった日もあったのだとか。このことでわかるのは、『VF4』は決して小さなお店に向いた商品ではないということだ。大型店ならばワンフロアを思い切って〝VF4道場〟のごとく染め上げることもできる。仕入コストが問題かもしれないが、設置スペースの問題は少ない。しかし小型店では……?

「『鉄拳4』は入ってまだ一日が経っただけですけど、昨日は『VF4』よりプレイされていましたね」

どちらかといえばガラの悪いお

兄さんが闊歩する渋谷・センター街という立地条件から『鉄拳』な感じのストリートな人々（苦しいな、この形容）が集まりやすいということもある。逆に『VF4』はサラリーマンが多いという声がある。もともとサラリーマンの〝付き〟がいいゲームではあったが、おそらく『VF』『VF2』を楽しんだ世代がそのままスライドしているのだろう。ならばなおのこと、クラブセガやハイテクセガ、タイトーステーションなどのこぎれいな大型店に足が向いてしまうのは当然のことなのかもしれない。

然るべきところでは『VF4』は抜群の集客力を誇る看板作品であることはまちがいない。あくまでも店との相性の問題があるだけだ。プレイヤーにしてみれば、自分と近い実力を持つ人間と真剣勝負する機会が得られる『VF4』の段位&カードシステムは非常にありがたい。ただしそのメリットを享受するには、多くの筐体が必要だったということなのだ。



取材班が訪れた渋谷。そこでゲーセンの棲み分けを知ることになる。

注目すべきは渋谷会館の特殊性

逆にクローズアップされるべきは、渋谷会館の特殊性だろうか。三階でもっとも人気のある対戦格闘ゲームは『スーパーストリートファイターIIX』『ZERO3』だという。カプコンの2D格闘ゲームのなかでも特にマニアの評価の高いこの二作をプレイできる（それも50円で）ロケーションはかぎられている。しかもそれまで『ZERO3』の聖地とされていた某店も『カプコンVS.SNK2』が主流となったために、客層の流入もあった。貴重な店、という認識なのだろう。

「ああ、アレやったことある」という名作オールドゲームの充実が同店のセールスポイントなのだから。「『VF4』があらゆるゲーセンを牽引する！」という見込みでの取材はつまり的が外れていたことになる。しかし渋谷会館のようなお店が不況の今に至るもなお存在し得ていることから、何か示唆するものを汲み取れないだろうか？

1〜2年前のカプコンのユーザー追跡調査では、ドリームキャスト全盛、セガサターン本体の販売が終わった時期に至っても、サターン版『ヴァンパイアハンター』を遊びつづけている人が相当数いたという。

あとからどれだけ新作が出ようと、いいものはいい。そうした評価価値が蓄積されている様子は、見ていて微笑ましい。

なるほどテレビゲームのような刹那的な大衆娯楽は、常に最新の「大ヒット作」を提供することが正義だ。けれどもオールドゲームを愛好するナツメロ感覚のなかに、おもしろさの種を見出すこともできるはずだ。ジミヘンの『ウッドストック』におけるファズギターの轟音が三十年以上も「独特の価値」を主張しつづけていることを考えれば……。

ゲーム機はどんどん古くなっていく。古い家庭用ゲームソフトをエミュレータで遊べるようになったことが救いではあるが、音楽や映画のようには、後世の人が楽しめる状態にはない。

取材を終えたのち上の階へ足を運び、毎日きっかり午後5時4分に店を訪れワンコインで3〜4時間『ロードランナー』を遊んで帰るというオジさん（競馬場にいそうなイイ顔の）のプレイを見た。敵を罠にはめようと「穴の埋まり時間」を確認すべく、わざとムダ掘りをしていた。そして「逃げて敵に乗って1000点ボーナス」を繰り返し、制限時間ぎりぎりにステージを脱出。

まさに様式美。

無形文化財に指定すべきだと、猛烈に思った。

後藤 勝（ごとう・まさる） 16〜19ページの著者と同一人物。現実のサッカー／フットサルとサッカーゲームを観る・やる・書くの繰り返しに日々を費やしている。やるほうはいずれもヘタクソらしい。

『VF4』『鉄拳4』についてひとこと
グラフィックの進化はもう武器じゃなくてむしろガンになってるような気がする。（千葉　火焔の血族）

ゲームセンターの救世主が示した指針はあまりにも酷な茨の道であった

〝場所〟を確保していないのならば住み分けは期待できない
そして、〝場所〟を得ているのならば、流行はいらないのだ

真実はどこにあるのか

あたりまえのことであると思っていた。後藤勝氏と向かった渋谷会館の取材で私は衝撃を受ける。『バーチャファイター4』（以下『VF4』）がまったくプレイされていなかったと……。

話しは少々遡る。〝格闘ゲーム〟の特集を企画するにあたって、新宿・渋谷・池袋・秋葉原、おおよそゲームセンターが人気を博している地区の店を回ってみた。そこでの光景は『VF4』の筐体に溢れる人垣が当たり前であったのだ。『鉄拳4』をはじめとする他の人気作品も同時に稼動していることもあってか、これまでの低迷が嘘のような活気に満ちていた。この時点である程度の手応えを感じていた。『VF4』はゲームセンターの流れを変えたのだと。

実際に取材を進めていくうちに〝手応え〟はより強いものとなっていった。「VF.NET」に「VF4キャラクターカード」そのどれもが効果的に機能し『VF2』以来の『VF』ブームがすぐそこにまでできているのではないかとさえ感じられたのだ。

しかし、実際に〝現場〟を取材してみると状況は一変した。『VF4』がインカムを取れない店もある。その、信じられない事実が編集部を襲ったのだ。

兆候を感じ取れなかったわけではない。実は、取材に赴く前に渋谷会館を訪れている。そのとき3Fに設置されていた『VF4』に人がついていたことはなかった。そのときは時間帯が悪いのだろうと考えていたのだが……。それほどに甘い状況ではなかったのだ。

まやかしではない幻想

事前取材で訪れた各ゲームセンターがまやかしであったわけではない。『VF4』の人だかりは現実としてある。だが、私が調査したゲームセンターとは大手が経営する所が多かった。フロア内には何台もの対戦台が並び、場所によっては初心者台・中級者台・上級者台なども用意されている。人気があるから台が多いのだろうと認識していたところに甘さがあったのだ。これだけの台数を用意できることこそが意外なのである。『VF4』の設置には通常のアーケード基板とはかけ離れたコストを支払わなければならない。都市レベルの人口であれば、採算が計算できるのかもしれないが、地方の、それも町レベルのゲームセンターには辛すぎるコスト費用だ。ともすれば、対戦台をワンセット購入することさえ難しいのかもしれない。そして、対戦格闘ゲームの短所がこの事態を難しくしていく。

対戦格闘が抱える悩みとは

格闘ゲームがゲームセンターで締める位置はどの位のものなのか。全てのゲームセンターに当てはまるわけではないが、売上全体のなかで一番高い割合を占めているのはクレーンゲームを筆頭としたプライズゲームである場合が多い。次にくるのがメダルゲームとビデオゲームである。地位として3番手であるビデオゲームのなかの、一ジャンルである〝対戦格闘〟で冒険するほどの体力がいまのゲームセンターにあるのだろうか。しかも、新たなシステムであるネットを使った筐体も『VF4』だけで終わるのかもしれない。マイナス点を上げればきりがなくなってくる。今のままでいい、そういう思いがあるのならば購入に消極的になってもおかしくはない。

それでもゲームセンターは『VF4』を求めた

数多くのデメリットを抱えながらも、どのような店でも『VF4』を見かけないことはないのではないか。これは、リスクを背負ってでも置く価値があるのだとの判断からだろう。『VF4』というネームバリューと実績に予想し、人気がでることを前提とした〝掛け〟である。

以前、とあるゲームセンターを取材した際、「『VF4』がこけたときは、ゲームセンターが終わるときだ」という声も聞いたこともある。プライズゲームを中心とした地道なインカムとともに、『VF4』という対戦格闘ゲームが生む筐体回転率の高さを必要としているのだ。そして、ビッグネームが呼ぶ新たな客層も期待していたのだ。

しかし、その結果は期待に添うものではなかったのである。新しいプレイヤーを呼ぶどころか、カードシステムの反響と効果がプレイヤーの〝住み分け〟を助長する結果を招いてしまったのだ。プレイヤーはこぞって大手ゲームセンターへと足を運ぶ、そこがまさに選び抜かれた戦士が集う闘技場であるかのように……。

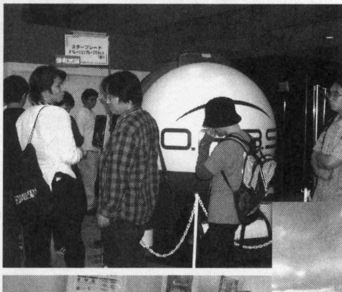
全てを救える救世主はいない

『VF4』がゲームセンターに与えた影響は計り知れないものだ。新たなシステムも確かに魅力的ではあった。しかし、『VF4』がすべてのゲームセンターの救世主になったわけではない。特に、もっとも救済を必要としていた、小規模のゲームセンターを救っていないのではないのか。ふらっと入ったごく小さなゲームセンターでひっそりと佇む『VF4』を見たことはないだろうか。

大規模で資本力の強いものが生き残り、弱者は消えていくしかない。〝淘汰〟である。

9月20日に開催されたAMショウをみても、今後の注目作は大型筐体ばかりだ。『バーチャロンフォース』・『頭文字D』。今後さらに淘汰は進んでいくだろう。ゲームセンターらしさである大型筐体を踏絵としての振るいおとし、ターニングポイントはすでに過ぎているのだ。『VF4』でもなしえなかった、踏絵をふめなかた者たちへの救世主はあらわれるのか。その結論しだいでは町からゲームセンターが消えることも大いにありえる話だ。

（編集部）







人とゲームと場所があってこそゲームセンターだ。（左上の写真はAMショウの模様）

『VF4』鉄拳4についてひとこと　「サラ」「ニーナ」、ああ、パツキン巨乳……。（石川　K2G）

VF.NETはメリットだったのかデメリットだったのか？

天国と地獄の明暗を分けたギリギリのポイントとは?!
現状をみるだけでなく、広い視野をもって検証してみる



継続性を得たアーケードゲーム

　周知のように、最近のゲーセンはひと頃の窮状から脱しつつある。アミューズメントパークと名乗り店内を小綺麗にしても、所詮暇潰しの場でしかなかったゲーセンが、今はゲームで遊ぶために赴く場所という（本来の）定義を取り戻しつつあるのだ。そしてユーザーのお目当てであるのは、これまた周知のように『バーチャファイター4』（以下、『VF4』）なのである。

　初のフルポリゴン3D格闘ゲームとして登場した初代『VF』以来、このシリーズはガチンコ勝負の場を提供し、CG技術の進化を見せつけながら代を重ねてきた。『VF2』時の驚異的な人気もあってか、当時のファンが最新作『VF4』の登場によってゲーセンに帰ってきたというのもうなずける。

　しかしただの新作というだけで、今の御時世簡単に客を集められるものでもないだろう。もちろん〝NAOMI2〟という高性能基板が成功の一因だが、それ以上に多大な貢献をしたのは「VF4キャラクターアクセスカード」（以下アクセスカード）と「VF.NET」のシステムにほかならない。

　アクセスカードがそうであるように、アーケードゲームのプレイデータを保存・持ち越しできることはユーザーにとって魅力的であり、移り気なユーザーをリピーターへと変貌させるためには必要な要素だ。これは記録カードを利用したゲームの先駆けだった『ダービーオーナーズクラブ』の人気からも明らかで、対戦を根幹となす『VF4』なら何勝何敗という戦績が残るだけでもユーザーには魅力的だ。なにしろ〝勝利〟を求めるゲームだけに、戦績にはひどく敏感である。段位の変動も、強さを追求するユーザーへの刺激には充分だったであろう。ユーザーがこのシステムに興味を示すのは至極当然の成り行きだったのである。

　くわえてVF.NETである。カードに記録されたプレイデータがモニターの中だけに留まるのではなく、携帯端末からゲーム情報を閲覧できるようになっている。これは実際に筐体で遊んでいる以外の時間も、ユーザーに『VF4』を意識させていることを意味するのである。

　アクセスカードとVF.NETは連動して互いの利用価値を高め、人気を支えているのだ。

　これら2つの新機軸について、『VF4』開発者でもあるセガAM2の片岡洋氏はこう語る。

「常時接続のネットワークが整備された現在だからできる技術で、ユーザーのみなさんをビックリさせようとして始めました。もし『VF4』にアクセスカードとVF.NETがなかったとしても、久しぶりに出た『VF』ということでやってくれる人はいたでしょう。ただ、持続性という意味でいうと、これら抜きで今の状態にはならなかったと思いますし、『VF』は常に新しいことをやるという期待に応えられたのはよかったですね」

　現在の人気は予見されていたもののように聞こえるが、片岡氏は「正直最初は不安もあった」とつけ加え




セガAM2片岡洋氏。

た。まさに開発者の想像を上回る人気を得ているのである。

様変わりするお金の動き方

ところでこのアクセスカードとVF.NETには、ユーザーが困ってしまう部分がある。それはプレイ料金以外の出費が増えるということで、『VF4』のおもしろさを味わおうとすればするほどお金を使う仕組みになっているのだ。『VF4』貧乏が急増する現在、非常に不粋な考え方ではあるが、これらお金の動き方に興味を覚える人は少なくないだろう。前出片岡氏に話を聞いてみる。

まずはアクセスカードの回数制限である。1枚500円で購入するカードの使用限度は500回。やり込んでいる人になると3枚目や4枚目に突入していてもおかしくはない。更新が面倒だったりするにもかかわらず、制限が設けられているのはなぜなのだろうか。

「第一に、カードにはICチップが使われていて、耐久性の問題から制限は絶対に必要なんです。500回で壊れるわけでもないんですが、安全策です」

なんとも明瞭な答である。そもそもひとつのゲームを500回もプレイすること自体、フツーでは考えられない。人気ゆえに錯覚しがちだが、500プレイは妥当な数字なのだろう。

あとは〝営業的な理由〟が挙げられるという。基板や筐体、カードベンダーもゲーセンが購入し、さらに通信費も負担している。都内の有名店なら初期投資をインカムだけで回収できるかもしれないが、全国的に見れば苦戦しているところだってある。ゲーセンにしてみればインカム以外の収入が見込める商品として仕入れすることができるという営業的な背景があるのだ。ユーザーにとって迷惑な話かもしれないが、流通のうえで避けて通れないことなのである。

続いて、なぜVF.NETはiモードにしか対応していないのか、である。iモード以外でVF.NETを閲覧できるのは、『シェンムーⅡ』の初回特典からサイトにアクセスする方法しかない。つまり携帯電話を端末として利用できるのは現在はドコモ製品だけ。ここにも営業的な背景が存在するのだろうか。

「これに関する問い合わせは多いですね。理由はいくつかあるんですが、ひとつにブラウザフォンとしてのシェアの差があります」

携帯電話契約者数でドコモがトップなのは間違いないところだが、J-PHONEやauといった他社も充分マーケットになり得る規模である。ただし、iモードやJ-スカイなどのブラウザを利用している人数で比較してみると、ドコモが圧倒的に多い。よって商品をマーケットの中心に投下するのは当然の選択である。

「本当は全部やりたかったんですが、実は準備が間に合わなかっただけで、裏にオトナの事情とかはないんです。実際、iモードでも最初の1～2ヶ月はトラブルが起きてご迷惑をおかけしまして……。一気に全社やっちゃうと大混乱になるだろうから、iモードから始めることになりました」

当初の構想どおり今後他社コンテンツへの拡大もあるということであった。ただしiモード利用者が満足する環境に整ってはじめて拡大に移せることであって、その時期は未定。VF.NETのために他社からiモードへ換えた人というもいるが、今後は、動向を慎重に観察する必要がありそうだ。

ところでVF.NETに関しては、その料金の高さもなんとかして欲しいところだろう。月額300円の情

『VF4』鉄拳4についてひとこと　対戦拒否機能がほしいですね。（東京　G.CAR.STK）

報料はいいとして、問題はパケット料金である。多様なコンテンツを用意してあることからルートが複雑で、しかも文字量が多い。月4万円を超える人もいて、一部では金を搾り取ろうとするセガ陰謀説まで巻き起こっている。このことに対して片岡氏は語る。

「料金が高くなって反省すべき点はありますが、おもしろいコンテンツにしようとした結果なんです。今後、時期がたってコンテンツの人気差が明確になってきたら、整理することも考えなくてはならないかもしれませんね」

申し訳なさそうに語った片岡氏だが、その実VF.NETのパケット料金での収益はすべてドコモのもので、セガには1円たりとも入ってこない。片岡氏自身も月2万円前後（開発者なのに自腹！）を支払っているそうだ。セガ陰謀説はいささか短絡的なようだ。むしろドコモの戦略か……？　いやいや、これまた不粋な詮索だ。

こういった事情を知らないまでも、ユーザーはかなりのお金がかかることを充分自覚しているはずである。にもかかわらず取材させていただいた10月末現在でVF.NET会員は5万人に達していた。この伸び方というのが非常に特徴的で、サービス開始以来一定のペースを守ってジワジワ増え続けているという。ふつう、ブームのような人気には開始当初のスタートダッシュなど、急激な伸びを指し示す時期があるものだ。ところがVF.NETに関してはそのような急激な変動は一切見られず、あたかも演歌の売れ方のように、緩やかな右肩上がりを続けている。これは人気が単純な一過性のものではないことを裏づけていて、ユーザーにしてみれば「お金がかかるのは覚悟のうえ」とばかりに入会しているのだろう。逆に業界からしてみれば、アーケードゲームでプレイ料金以外の収益を得るという新たなコインオペレーションを提示しているのかもしれない。

『VF4』が今後に遺すもの

売れて勝ち、売れなきゃ負けのこの業界。おそらく、アクセスカードとVF.NETを基軸とした『VF4』は勝ち組であるが、先述したようにこれらを抜きに現状の人気は得

パケット料金の謎

片岡氏のいう「パケット料金」が、コンテンツサービスメーカーであるセガに1円たりとも入ってこないということは、いったいどのようなことなのだろうか。i-モードコンテンツ業界をよく知るA氏に話しを伺ってみた。

A：「パケット料金からの、利益はないです。大人の事情が絡めばわかりませんがコンテンツサービス会社の利益はユーザー課金の約9割程度の額です」

――なるほど。しかし、ユーザー課金の9割なら単純計算（5万人×270円）で1千万以上の利益ですね。

A：「そうですけど。ゲームの開発に18ヶ月かかっていますよね。コンテンツを用意するのに何ヶ月かかっている。しかも、あれを1人2人で作っているとは思えないですし。現在5万人のユーザーがいて、月に1千万以上の利益が出ているとしても、トータルで見るとまだ〝黒〟ではないでしょう」

――では、セガはVF.NETでは利益を得ていないと。

A：「今はまだ、ということです。この状況が続けば〝黒〟になる可能性も高いですよ。もともと現状のi-モードのコンテンツだけで儲けようっていうのが無理な話しでしょ。どんなに内容を充実させても、パケット料金からは利益が生まれない……それどころか人件費が膨張する、どうしろと（笑）。残る道は広告ですよ、雑誌といっしょ。アクセス数の多さなどの認知度勝負で広告主を探すんです。普通はめったに広告主は見つかりませんけど、ただ、VF.NETに広告が乗っかると騒ぐ人も多そうですけど（笑）」

――そうなると、今回のセガは思いきったことをやってるということですか

A：「『VF』だからというか、『VF』だとしてもよく通りましたよね。これでゲームが受けなかったらどうなってたんでしょ。受けたとしても、中途半端な受けじゃ焼け石に水ですし。考えるだけでも怖い。そう考えるとやっぱり『VF』だからだと思いますよ。他のゲームでは考えられない」

A氏の言葉から推測して欲しい。ゲームを盛り上げたという点なら成功、VF.NET単体でも利益が出ているのなら大成功ではないのか。はやく、『VF』以外では通用しないという部分を乗り越え、ゲームセンターの革新となって欲しいものである。

（テキスト：編集部）

パケット通信料のシステムのしくみ

パケット通信料とはサイトを見るための料金である。

利用時間ではなく、送受信したデータ量に応じた課金である。

1パケット＝128バイトあたり0.3円

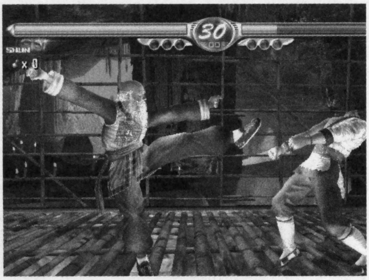
通信料は1ヶ月の総パケットから算出する。

1ヶ月のデータ量が100,000バイトの場合
100,000バイト÷128バイト（1パケット）＝781.25パケット
781.25パケット×0.3円＝234円

ちなみに100,000バイト＝全角で50000文字

「ゲーム批評」1ページの文字数を1,680文字とするのならば約30ページ分

られなかった可能性が高い。ただしその一方で、新たな収益のかたちさえ打ち出した感があるシステムも、『VF4』という媒体抜きにしては受け入れられなかっただろう。とくにゲーセン側から見れば、筐体のほかに、カードベンダーやネット回線を引くという環境整備の投資も必要な代物である。いくらネットやカードのシステムが可能性を秘めているからといって、新規やパンチに欠けるタイトルには恐くてとても投資できない。その点、メジャータイトルの『VF』シリーズなら最低限の稼動を予測できるので、多少の先行投資には目をつぶって設置に踏み切れる。結果的に成功したシステムも、



対戦すればするほどデータが蓄積されていく。アーケード業界の革新となるか。

片岡氏の言葉を借りれば「『VF』の名前があってこそできた冒険」だったのである。

こうしてカードやネットのシステムはひとまずの成功を見たのだが、今後どのような展望があるのだろうか。なにしろ全国何千店舗というゲーセンでネット環境が整備されたのである。『VF4』だけで終わるにはあまりにもったいない設備だ。片岡氏は語る。

「そうですね。仮に今、カードもVF.NETも終わりにしたら、筐体で遊ぶお客さんもドカっと減るでしょう。それくらい今回このシステムを体験しておもしろさを見い出してくれた人にとっては、なくてはならないものになっているんじゃないかと思います。ですからこれからもこのシステムを提供していかないと、お客さんは離れていってしまうでしょうね」

今は『VF4』がシステム利用のフォーマットを確立している状況なのである。今後のシステム展望は、そのまま近い将来のゲーセン展望といえることから、まずはしっかりと成熟させる必要があるのだ。そのうえでたくさんの構想がある、と片岡氏は続けた。

「店舗にはルーターとハブがあって、あとはブスっと差し込むだけの環境ができあがりましたからね。カードやネットを使うことを前提にしたゲームをつくりたいという欲求はあります。そういうゲームが増えてくれるのは嬉しいことなので、たとえばセガの分社でもほかの会社でも『ウチだったらもっとおもしろいものがつくれる』『設備を使わせてほしい』というところがあれば、できる範囲で協力するつもりです。みなさん興味を持たれたら、ぜひお電話をいただきたいと思います（笑）」

カードとネットのシステムは、アーケードゲームのあり方を変える可能性に満ちている。同業者も興味を持って期待するだろうし、ゲーセンにすればコケてもらうわけにはいかないところだろう。今後の戦略が見ものである。

最後に正直なことを言うと、私は今回の取材をするにあたって『VF4』にまつわる金儲けの構造を探ることに固執しすぎていた。そして実際に従来のお金の動き方からは様変わりしていることも見てとれた。しかし、新しいかたちのコインオペレーションといってはみたものの、ユーザーがゲーセンに足を運んではじめて成立するものである。今後の展望を熱く語る片岡氏を目の前にして——いかにも開発者の言葉かもしれないが——あらためてそう気づかされた。

ゲーセンがコインオペレーションの原点で、活気の取り戻しに成功したことが『VF4』最大の功績といっていい。そしてこのシステムが成熟を見たとき、ユーザーは今以上のお金をつぎ込まずにいられないほど魅力ある状況がつくり出されているのかもしれない。



i-モードとの連動が今後根付くのか？

松田剛（まつだ・つよし）：74年生まれ。『VF』ド下手のフリーライター。この記事を担当することになってゲーセンに修行しに行くも、見事に瞬殺されました。技が出ないという有り様で、ちょっと向いてないようです。

『VF4』鉄拳4についてひとこと

もはや格ゲーは「キャラゲー」になっています。キャラ数もシステムも過剰すぎ。初心者の私など入り込む余地はないようです。よほど腕に自信があるか、キャラに対する思い入れが強いか、でないと面白さを感じることは難しいのではないでしょうか。（東京　栗原郷志）

『バーチャファイター4』の早すぎるバージョンアップとは

発売から1ヶ月経たずとして登場した新バージョン。なぜ『ver.B』は生み出されたのか

突然の出来事にとまどう

8月下旬、多くの『バーチャファイター』（以下『VF』）プレイヤーが違和感を感じることになる。昨日までとなにかが違う。下段回し蹴りを当てても相手は倒れない。あるいは見知らぬ技が暴発する。これまでの常識が通用しないのだ……。

違和感の原因は簡単であった。今まで製品版として遊んでいた基板が、いつのまにかバージョンアップされていたのである。この異例ともいえる早すぎるバージョンアップの背景には何が隠されているのだろうか。

理由と結果

セガAM2のコメントとしては「ネットの不備に対する早急な対応」ということである。それの付加価値としてキャラクターバランスの見直しが含まれていたそうだ。この説明で納得できるだろうか。いくら致命的な不備だとはしても、たとえ『VF4』がNAOMI2基板でGD-ROMを入れ換えるだけのバージョンアップだとしても、あれだけ手の入れられたものである。一朝一夕で調整されたものではないはずだ。最低でも新バージョンの配布までに1ヶ月は必要だろう。この状況を考えれば、製品版ROMを出荷した直後、あるいは最悪出荷する直前にバージョンアップの作業がはじめられていたのではないのだろうか。これでは、「製品版を使ってロケテストをやった」といわれても仕方がないことだ。

変更点とは？

では、実際にバージョンが変わってどこに変更されたのだろうか。

各キャラクターの変更点は表を見て確認していただきたい。最低限の問題となる箇所を書き出してみた。この表を見れば、いかにバランスを取ろうとしていたかが読み取れる。要は、〝安易な選択肢をなくす〟ということだろう。カゲの地走りやジャッキーのビートナックルなどは妥当な変更であったろう。さらには、一部のキャラクターの下段攻撃によるダウン効果が削除され、たとえ技がヒットしたとしてもダウンはしなくなった。これも簡単にダウン状態を作りだせていた、という反省点からきたものとも言える。

▶▶▶バージョンアップによる各キャラの変更点

キャラクター名	戦術の変更にともなう変更点	バージョンアップの結果
結城晶	躍歩肘肘の性質の変化	全体的なパワーアップ
パイ・チェン	翻身掃脚がダウンしなくなった	下段攻撃の弱体化によりパワーダウン
ジャッキー・ブライアント	ビートナックルからのコンボが減った	安易なダメージソースが無くなった
サラ・ブライアント	ダブルジョイントバッドの２段目が特殊中段に	主軸の技性質変更により、新たな戦術が必要となった
ラウ・チェン	鳳凰槍掌後が五分の状況に	主軸の技性質変更になったが、大きな問題ななし
ウルフ・ホークフィールド	バーティカルアッパーのカウンター時のヒット効果が変化	キャッチ投げが弱体化もあるが、空中コンボが強力に
ジェフリー・マクワイルド	バーティカルアッパーのカウンター時のヒット効果が変化	空中コンボの強化によりパワーアップ
影丸	地走りの弱体化	二択拒否技の弱体化
リオン・ラファール	連環穿掌のダウン効果の削除	安易なダウン効果の削除
シュン・ディ	飲酒後の技が大幅強化	全体的にパワーアップ
梅野小路葵	草薙でダウンしなくなった	下段攻撃の弱体化
ヴァネッサ・ルイス	ムエタイスタイルの強化	２つのスタイルの使い分けが必要となった
レイ・フェイ	攻撃力の低下	コンボによるダメージが減った

しかし、〝安易な選択肢をなくす〟というコンセプトに合わずに調整を受けていると思われるキャラクターがいるのだ。だから、意図が見えなくなってしまう。なんのための調整だったのかと。一部のキャラクターを強化するためだけの調整だったのではないかと。これではコストをかけて、バージョンを上げたメリットがまったくない。

プレイヤーのレベルが開発者の考えを越える現在、コマンド入力の難易度でのバランスを取るのは不可能だろう。技の性質や発生・硬化フレームなど、計算できるところだけ計算してあとはプレイヤーに託す。これは格闘ゲームの宿命ではある。その点『ＶＦ４』は救われている。『ＶＦ４』のゲームとしての知名度の高さが、プレイしていけば新たな発見があるのではないかという思いを抱かせる。プレイヤー層の年齢の高さもひとつの要因だ。そしてなにより、メーカーの意図を伝達する有名プレイヤーの存在も大きい。「こうプレイしなさい」というお手本があるのだ。

今回のバージョンアップは初心者や中級者にとっては致命的な変更点があったのだろう、現に急激に弱くなった感じのするキャラクターもいる。だが、それはプレイヤーの熟練でなんとかなる部分なのである（キャラ性能の差は大きいが）。「避け投げ抜け」・「受身」などの要素を、プレイヤーの予想を越えた攻略を計算した上で盛り込み、プレイヤーを導く先駆者たちを用意する。しかも全国大会の時期も考慮……恐ろしく周到である。ただ、不備も確かにあった。どうせなら、どこまでも周到にやって欲しいものだ。その不備とはいったいなんだったのだろうか。

変わったことが悪ではないのだ

ここまでは、バージョンアップの中味について見てきたわけだが、実は、最大の問題点はそれ以外の部分にある。『ver.B』を初めて触ったとき、我々は〝それ〟が『ver.B』だと認識していただろうか？　マスターアップしたものに更に手を加え、バージョンアップすることを判断するのは、プレイヤーではない。プレイヤーの声が後押しすることがあっても決めるのは〝会社〟である。だから、極論と知って敢えて言うが、〝変わる〟こと事態に〝疑問〟を持つことは筋違いである。しかし、〝変わった〟ことを〝知らされなかった〟ことは大問題である。キャラクターバランスが変わったことも、いままでお金をつぎ込んで培った戦術が無駄になることも、この〝問題〟以上のことではない。

確かに、各大手ゲーム誌にはバージョンアップのアナウンスが掲載されている。しかし、ゲーセンでポップなどを見ただろうか？　ほとんどの人がないだろう。あまりにも努力がたりないのではないか。アーケードゲームは初見や、初プレイが重要である。そのゲームの楽しさをいかに伝えるのか、その努力をメーカー・オペレーターがともに意識しなければならないのである。注目度が高かった『ＶＦ４』での体たらくを反面教師にできないのならば、アーケードゲームの復興はありえない。

千葉浩太郎（ちば・こうたろう）：'69年生まれのライター。ゲームセンターの現状が悲しい。いいシューティングがでても人付きがないとは……。

『VF4』『鉄拳4』についてひとこと　どちらも『3』＋『デッドオアアライブ』というカンジですか（とくに『VF4』!!）。もう『SNKvsCAPCOMvsSEGAvsNAMCO』なんか作ってしまえば？（兵庫　ボエボエ）

2大3D格闘ゲーム制作者に聞く

『VF4』が『VF』である所以

『鉄拳4』が『鉄拳』である理由

結論から述べよう。
計算づくの後はすべてユーザに委ねる『バーチャファイター4』(以下、『VF4』)、
悩み続けて到達点、男気溢れる『鉄拳4』である。

『VF4』と『鉄拳4』その素顔に迫る

ものづくりも手慣れてくると、作り込むところと余地を持たせるところがわかってくる。スタンスが異なったふたつの格闘ゲームが偶然同時期にあるということだ。

『VF4』については、株式会社SEGA-AM2 ソフトウェア開発部 片桐大智氏に、『鉄拳4』については、株式会社ナムコ 第一開発本部 木元昌洋氏、原田勝弘氏、米盛祐一氏の3氏にお話を伺った。なお『鉄拳4』の文中、各氏の発言を区別していないが、これはわかりやすさを優先させているためで、ご理解いただきたい。

本稿は『VF4』と『鉄拳4』が如何なる方針や判断の基に開発されたのかに迫ることをひとつの目標とした。各氏のお話を読み解くと、ゲームの骨格や肉付き方が浮かび上がって来るだろう。それは、我々プレイヤがそれぞれ持っている〝格ゲー〟の楽しみ方を裏打ちする貴重な情報であるに違いない。そこで、上段を『VF4』、下段を『鉄拳4』に配置した。ぜひとも、確かに両立するスタンスの違いを感じて欲しい。

『VF4』とは、『鉄拳4』とは

VF4

片桐氏は、『VF4』を開発するにあたって第一に考えていたことをこう語る。

「ユーザーが、プレイするだけうまくなった、と感じられるように作ることです。ガードした、当たったという、基本が視覚的に必ずわかること。技が思い通りに出せるようになると、攻めを組み立てることができるし、ひとつのキャラクターを使いこなせるようになってくるでしょ。あのキャラクターにはこの技が有効とか、技の特徴が見えてくる。これらをきちんと感じられるように作るのです」

技の強弱の構成は、ある程度パズル的な要素を仕込んで組み立てるという。出荷後しばらくは、プレイヤーの攻略段階がわかるのだが、半年も超えた頃には想像を超えたプレイに驚くこともあるそうだ。

が、実はこれ自体も一種計算の内であって、こうした予想外の部分を殺さないように、技の構成にあらかじめある程度の〝遊び〟を残しておくという。

「そこはユーザーに委ねることで、ユーザーのゲームというスタンスを作るようにしています。『VF4』では特に、レバーやボタンのレスポンスをプ

鉄拳

「『鉄拳』を作るまえにいくつか格闘ゲームをプレイして不満に感じたところがありました。操作の呼応性がユーザーに連動していないと思ったのです。そこで、それを埋めれば良いものに、自分が面白いと思えるゲームになるのではないか、と思って作り始めました。そして最新作の『鉄拳4』では、『TAG』までの前作を意識し過ぎてガチガチだったところから吹っ切れて、もしかしたら売れないかもという程に、やりたいことをどんどん入れました。ただ、変えたことによる、ユーザーさんによっては反応は悪いようですが……」

……と仰るほどは、国内での実績は悪くはない。海外、特にアメリカで売り上げが伸びている辺りに特徴が見出せそうである。

「庶民的なゲームかな、と思います。粗い部分、未開拓部分が残っている雰囲気。そこがプレイヤーに魅力を感じてもらえているところだろうと思います。『鉄拳4』には、プレイしていると必ず発見があります。そして、プレイするごとに知識や経験則で上手くなっていくよう作っています。ユーザーの方々には長く遊んで欲しいと思って

レイヤーがきちんと感じられるように作ることを重要視しました。前作も、決して反応が遅いわけではないのですが、レスポンスを良く感じられない原因があったはずなので、直していこうと。また、テクスチャをこれだけ張りましたなどのCG的な要求でも、アンジュレーションなど不確定要素が多いものではなく、今求められているのは余分なものを排除して〝デジタル〟にしていくことです。そこで、わかりやすく、かつ、スピーディに闘っている雰囲気が出るものを目指しました」

ゲームバランスのさじ加減

VF4「まず、実在の格闘技をモチーフとして、とにかく技を入れ込んでしまいます。その選択は、見た目重視だったりと様々です。基本技については、フレームや効果、当たるポイントなどレギュレーションに基づいて作ります。しかし、実際にプレイしないとどうしても強い・弱いがわかりません。開発チーム内部の上手い人や、外部スタッフによるテストプレイでパラメータを追い込んでいくことになります。最後の何ヵ月かは、ひたすらフレームや硬化の調整です」

さらに片桐氏は、存在はすれど使い道のない技はないに等しいとし、たまにアクセントとして使うと面白い技を入れることで幅を持たせたいという。

また、現実に強いキャラ・弱いキャラというのがあり、技の硬化フレームなどを変えたいものがあると認識しつつも、

「ユーザーは、技に対して既に確立されたイメージをお持ちですから、安易にバランスを変えるわけにはいきません。しかし、キャラクター性が死なないようにする最善の策、『VF』らしさを残しつつ変えていくアイデアはなかなか……。そこが今でも『VF』シリーズのユーザーと『VF4』とのせめぎあいで、悩んでいますよ」

ソフトが完成した瞬間の安堵感は一週間と持たず、ゲームセンターに足を運ぶと、再び心にせめぎあいがやってくるという。インタビュー中も同行の本誌編集者へ逆取材するほどに、ユーザーの意識や動向を気にかけていた。

そんな片桐氏は、どのレベルのプレイヤーを想定して、バランスを調整しているのであろうか。

「ヒット確認は、今では当たり前でしょう。私はそこが充分ではないのでバランスは、私より上手い人達が取ります。その人達よりもさらに上手い人達は何やってもできてしまうので、バラ

いますから。また、単純二択じゃなく、もっと選択肢があるもの、相手の隙をみて攻撃を入れるというのが、ユーザーの判断できっちりとできるものを目指しています」

同時に、攻略度の高いテクニックを短期間で見つけるなど、ユーザーの順応性の高さをこう分析をしている。

「格闘ゲームは、所詮〝デジタル〟です。今はフレームという概念が浸透してますから、当初の見た目の印象や迫力を基準とした価値観から、フレーム的な価値観へ変化しています。攻略が早まるのも当然でしょう」

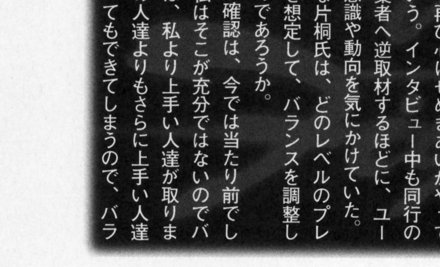
鉄拳「実際の格闘を目指し過ぎるとシミュレータになってしまうので、ゲームらしく作っています。また、強さのバランスは、できるだけ平等になるように心がけています。しかし、一辺倒では面白くなくなるので、意図的にある程度のムラを残すようにしています」

ただ、意図しないムラが残ってしまうこともあるという。それは、新しい技がひとつ加わっただけでも、すべてのバランスが取り直しになる設計上の難しさに加え、納期直前まで手を入れゲームを良くしようとするところに起因するそうだ。さらに、インターネットの普及によって、ユーザーの情報が開発チームへダイレクトに入り、その影響を受けやすくなっていることを挙げ、次のように語る。

「全体的に既存の技を弱くすべきという意識を持ってしまい、『3』以降、ゲームの仕上がりがまるくなったことがありました。そのため、新しい技の強さが際立つ結果となったのです。これが、ユーザーの求めるものと開発チーム側からの回答とにあるズレの原因となったのかもしれません」

ここで『鉄拳4』開発の指針を伺うと即、〝面白くする〟というだけです、という至極明快な回答をいただいた。

たとえば、空中コンボについては、やっている側の満足感を重視。ユーザ



左から原田勝弘氏・木元昌洋氏・米盛祐一氏

『VF4』『鉄拳4』についてひとこと　ケルナグールがオモシロイです。（神奈川　ぱられる）


SEGA－AM2　ソフトウェア開発部　片桐大智氏

ンスに対する意見や可能性を聞くことにしています。また、読み合いを拒否してもある程度遊べる余地は残していますし、単純二択で失敗したから負けではなく、〝タイミングずらしたから勝ち〟というような余地を残してあるということだ。

ーにとっては、回数やこの技は入るかも、という追求を楽しむという分析だ。

「バランスは攻撃有利になるよう比重を置いています。たとえば、逃げプレイというのは、やりたくてやっているのではなく、結果的になってしまうものと考えています。接近戦ならではの面白さもありますから、そういうプレイヤーも前に出たいと思わせるように作るのが課題です。また、リスク&リターンはケースバイケースです。元々、強いのに硬化が短い技が多かったのですが、『鉄拳4』では強すぎる技を抑えてみました。同時に、キャラクターの個性として、大砲のような技をつくろう、強い技をより際立たせようという逆の意識も作用します。それらを計算しながら全体のバランスを取っていきました」

新キャラクターの位置と意味

VF4

さて、ゲームバランスに大きな影響を及ぼす、新キャラクターをどう考えているのであろうか。

「新キャラクターは、今までとは絶対違うものを入れるようにします。『VF4』は、シリーズ発売後何年も経過しているので、新しいユーザーの獲得も視野に入れて極力変えることにしました。似たようなキャラクターでは、すぐに極められて、スパイスにもなりませんし。過去には、酒を飲むことで技が増えたり、アウトレンジでの闘いが得意であったり。ぜんぜん〝浮かない〟キャラや、何でも当身で取れるキャラを作りました。実はもっと特徴が際立ったものを考えていたのですが、だいぶ〝バーチャキャラ〟の枠に収めています。何にしろ、ユーザー毎に解釈があるので、皆さんがそれぞれの答えを持っていただければと」

今回の新キャラが一部で『鉄拳』キャラと呼ばれることがある点については、少々疑問を呈しながらも、特に抵抗はないという。

「ユーザーのイメージとは違うかもしれませんが、メディアが煽るような〝バーサス〟というより、一緒に盛り上げていこうという仲間意識があるのです。我々とは全く違うスタンスで作っているな、こういう風にやって来たのか、と感心しながら『鉄拳』をプレイしています」

鉄拳

新しいユーザーを取り込むための努力のひとつに、新キャラクターの導入がある。『鉄拳4』では、前例のないくらいに旧キャラを削り、できるだけ新キャラを入れたという。

その採用基準には、見た目に面白い格闘、操作が面白くなるだろう格闘という視点と、海外でも人気の出るキャラという視点があるそうだ。たとえば、日本人的には首を傾げるたくなるキャラであっても、東洋人はもう必要ない、欧米を意識したキャラが欲しい、もっと黒人キャラを、という欧米からの要望に応えるという。

ちなみに国内からは、もっと若く可愛いキャラを、なる類の要望が多いそうだが。企画スタッフには、無精ヒゲをはやした格闘家、修行帰りの風体等々、無骨さ汗臭さの魅力に強い欲求があるという。

「オヤジが好きなんです。こういうオヤジになりたいというのがある。開発中、クリスティの胸が揺れていたこともありましたが、皆、こりゃないっしょ、とめろ！と怒ってました（一同笑）。それより男性キャラにわき毛がない、ヒゲはテクスチャくらいでは甘い！と思います。シャオユウ（のデザイン）はある意味許せないですね。太腿に傷ひとつもなく。あんな格闘家が優勝しちゃいかんと思います（笑）」

本物の硬派である。

ゲーム性を実体化する影の主役　モーションとヒット判定

VF4

「モーションキャプチャーと手付けと半々くらいです。新しい動作は、重心の移動や細かな手の動きなど手付けでは制作に時間がかかるため、モーションキャプチャーのデータ

鉄拳

「技の作り方には、大きく2つの方法があります。モーションキャプチャーで技を取り込んで、そのキャラクターを使っていると、本物の格闘技を使っていると感じられるよう

を使います。立っていて中段を打つ、寝て下段を打つなど、記号化されているものについては手付けします」

〝手付け〟とは、モーションデザイナーが3DCGツールを使って、すべて手作業でキャラクターモデルに動きを付けていくことである。簡単な動きだから手作業、複雑な動きだからモーションキャプチャーという分け方でなく、工数や見た目の効果を勘案して手法を変えているようだ。

一方、ヒット判定はどのようになっているのであろう。

「全く見たまま、そこに手があるからそこに判定があるんです」

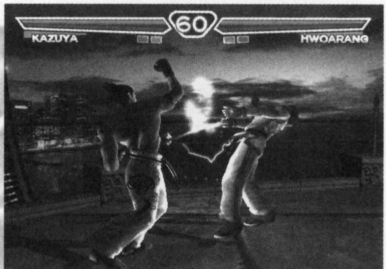
『VF4』では、開発チーム内でコリジョン・ボールと呼ぶヒット判定用の円柱や球などをキャラクターモデルに配置し、そのモデルのシルエットを近似したもので衝突判定を行っている。さらに、移動した面積を考慮してヒット判定をしているので、基本的に抜けはないそうだ。それでも、1フレームで長距離移動するなど非常に素早い動作があった場合に、すり抜けがおきる可能性があるという。

このようにモデルとヒット判定データが1対1で対応していると、モーションに応じて自動的にヒット判定データが生成される。さらに、モーションごとにコリジョン・ボールの大きさを変化させ、バランスの調節もしているという。加えて、複数のキャラクターで共通のモーションも、体格の違いに合わせ自動的にアジャストされるのだ。また、対戦相手との身長差が大きい場合には、プログラム制御で見た目に上手くヒットするように調整するという。ただし、この開発的利便さの裏に、ゲーム性へ直接関わる問題が隠れている。

「モーションを作る人がゲームをわかっていないと大変なことになります。絵的に格好悪いからとなかなかモーションを修正してくれない、ということが起きます。逆に、いくらモーションが良くても、デザイナーはキャラへのこだわりもあるので、この技は絶対にこうする方法がひとつ。こういう技があったら面白いなと想像で作る技がもうひとつです。格闘ゲームとしては創作した技が多い部類ではないでしょうか」



『VF4』においては単純な読みだけでは通用しないことも。



ヒット判定の補正は『鉄拳4』でも行われている。

『鉄拳4』ではモーションキャプチャーデータが増えたが、それでも〝手付け〟モーションが全体の60～70％を占めるという。これらモーションは、フルフレームでデータを持っており、さらにデータ補間機能のおかげで、スロー画面も綺麗に表現できるようになったそうだ。

筋肉のCG造形が非常に美しく、肩周辺の動きもとても力強く見えるのも『鉄拳4』の特徴のひとつであろう。その秘密は、筋肉を皮膚表面の伸びまで考慮し、すじ状に簡易シミュレーションした後、適切にテクスチャを張るという手法を取っていることにある。ひとえにプログラマとデザイナーの研究の成果であるという。

また、身長差の大きいキャラクター同士が対戦する場合、パンチ等の技が正しく当たるように補正をしている。ただ、余りに補正が過ぎると力の入らないパンチに見えてしまうので、ゲーム的な落とし所を探ったそうだ。

一方、ヒット判定はどのように実装されているのであろうか。

「円柱を組み合わせてヒット判定をしています。この円柱はプログラムで制御しており、キャラクターのモデルに埋め込まれていると考えて良いでしょう。技ごとに、円柱の大きさを変えてたりもしています」（『VF4』も同様）

フレーム、硬化、相性、移動量だけでなく、ヒット判定の大きさを3D的に変化させてゲームバランスの調整もしているということである。ゲームを作り慣れてくると、各所の微調整を繰り返してゲームバランスを組みあげていくことになるそうだ。

エフェクトについては、水の表現や水に浸かったキャラクターの表現など、環境エフェクトではじめてのことが多く苦労したという。SYS246という新型の基板を使っていることもあり、どの程度の負荷で描画落ちするのかわからず、全体にエフェクトが控え

『VF4』鉄拳4』についてひとこと

俺、ブロッケンJr. 使うから、お前、キン肉マンかロビンマスク使わしてやるよ。あ、それと今からアキバ行って『パンチアウト』の金探してこい。領収書は上様でな。（たまごおうじ）

入れない、ということもあります。今回はゲームを知っているスタッフが集まっているので、ゲーム寄りの調整ができました」

ここには、リアルがどうであろうと、ゲーム的に作り込みたい方向へ判断を倒してゆくという方針があるという。また、ライティングを中心としたエフェクトに関して、片桐氏はこう語る。

「デザイナーもプログラマも数多く試しましたが、結局ボツとなり、ライティングのみに落ち着きました。演出過多にならず、過去の『VF』と比して違和感のないレベルにしました」

そして、作業は対戦時のエフェクトからステージのエフェクト制作に移っていったという。

「ステージのデザインは、企画担当者が決めるのではなく、デザイナーが作りたいもの、プログラマが作ったエフェクトを活かせるものなど、要望と技術を寄せ集め、全体で話し合って決めていきます。揉めることも多い分、グローバルなものができたと考えています」

たとえば、砂の撒きあがるエフェクトがあるから、砂浜ステージのアイデアが発展していくそうだ。

なお、『VF4』開発スタッフの規模は、VF.NETを含め最終的に百数十人。企画、プログラマ、デザイナーだけでは40人程度だという。NAOMI2基板もライブラリもないところからスタートし、まず画面にポリゴンを出し、次に各種コンバーターやモーション・エンジンを作成し、とフルスクラッチであったそうだ。そして、当チームとしては長めの約18ヵ月で完成させたということだ。

めになったかもしれないと考えているそうだ。

続いて、独特のボタン割り当てに関して伺った。

「1、2パンチを出したかっただけなのです。ガードボタンというより、2D格闘ゲームのように後ろレバーでガードを行おうと。レバーの上と下に、左右移動をボタンをつけるという案もありましたが、操作性の面から断念しています」

結果、他の格闘ゲームとユーザーが行き来し難いのは仕方のない部類の問題であると判断しているようだ。

ときに、読者は画面がやけにぼやけている『鉄拳4』筐体を見かけたことはないだろうか。

「あれは予想外の事態でした。単純に筐体のハードウェア的な問題です。画像信号変換のフィルタ回路が二重に入ってしまう設定の筐体があったのです。現在はほぼ解消に向かっていると思います」

つまり、専用筐体でないゲームに起きてしまった不幸なアクシデントであったのだ。

なお、開発スタッフの規模は、最終的に70名ほど、約10ヵ月を費やしたそうだ。新型基板での開発であったため、ほぼゼロからスタートになったという。基礎研究を経て画面が出るようになり、モーションヘッダーというゲーム性に関わる部分を制御するためのツールを使うなど、企画者として作りこみが出来ると判断できた時には、既に今年の1月中旬だったそうだ。その時点では、PS2版『TAG』のモーションで1キャラクターが動かせるだけであったという。

新要素　カードシステムとアンジュレーション

VF4　『VF4』で導入され大人気のカードシステム。これは如何なる目的をもって開発されたのか。

「どんなシステムだとしても、連敗していると勝ちやすく、連勝していると負けやすくなるでは意味がありません。一方で、プレイヤーは成長できないと楽しくないし、上手い下手の差は必ずできてしまう。そこでできることは、ゲームセンターを区分けするしかないと考えました。そして、街角で出合ったプレイヤー同士が、互いのレベル差を判別できるようにしたかったのです。だから、勝率だけに拘っては欲しくないですね」

つまりカードシステムとは、プレイヤーが自分のレベルに応じてi-mode端末片手にゲームセンターをあちこち移動しつつ、対戦で負けてしょうが

鉄拳　『鉄拳4』では、アンジュレーションや壁が取り入れられている。『VF3』でユーザーに不満の多かったアンジュレーションを敢えて採用したところに、どんな判断があったのだろうか。

「ステージは、企画から案を提示されて、できるかどうか別にしてやってみようという作り方をしています。アンジュレーションは、取り入れてもうまくいくと判断しました。前提は、闘いに影響しない見せ方としてのアンジュ



ないなぁ、と納得できるためのツールなのだ。

片桐氏は、カードシステムの人気が高い理由を、数値が残せるものに対して執着があるからだろうと分析している。そこで気になるのは500戦という使用制限だ。

「洗濯しても大丈夫なハードということでカードです（笑）。500というのはカードの寿命を考慮して絶対安全なところから制限した数字です。また、このシステムは『VF4』に留まらず、今後も活用します。他の会社さんにもぜひ使っていただきたいです」

また、急遽『VF4』のバージョンが上がった最大の理由は、カードシステムにまつわるネットワークの不具合だそうだ。GD-ROMを装換するだけのことだが、プレイヤーにとってその影響は大きく問い合わせは多かったという。



“構え”が重用視されている新キャラクター。

「キャラクターバランス調整のためだけに、ROMを変えることはありません。ユーザーさんに迷惑のかかるレベルで修正が必要なネットの不具合がありました。それならばと、現場からバランスも変えさせてくれという要望があったのです。大変気は引けたのですが、ユーザーさんに喜んでもらえると思ってやりました。いろんな媒体を利用してアナウンスもしたので、皆さんわかってください」

ちなみに、通信はISDN回線経由で一般的なHTTPプロトコルを利用しているそうだが、アーケード基盤にそれを実装するところに難しさがあるという。また、ネットワークの知識を持たない店舗を含め広く設置したことも、トラブルの一因になったという。この技術と知識の二重のトラブルが、バージョン変更の真の理由だ。

レーションです。『鉄拳』はリングアウト制ではないので、ただただ広い平面から脱するという目的もあります。結果はご覧になってわかるように、予想外にゲームへ影響してしまいました」

数値にして6〜8度のアンジュレーションは、ゲームに影響しないものの、視覚的に意味が出ないという。また、リングアウト制を1ステージ程度導入する案も検討されたが、結果的に見送られたそうだ。

さらに、壁について伺った。

「壁は、逃げプレイをするユーザーがいるからというのではなく、自然な空間を表現したかったというところから作っています。そして、そこから発生する問題をどうしようか、という順序で考えました」

アンダーグランド面では、逃げ場のないという恐怖感を強調したステージとして、今までのようなプレイがいいというユーザーには、空港ステージを用意したということである。

さて、『VF4』のカードシステムについてはどう見ているのであろう。

「随分前から、『鉄拳』でも何らかの記憶媒体を入れようという試みはありました。今回『VF4』には先にやられたという感じです。『VF』スタッフの方も、一緒にやりませんかと言ってくださったのですが」

カードシステムをやったこと自体が凄い、おそらく大変な作業であったであろうと評価しているという。さらに、『鉄拳』としては、カードというシステムは、海外では通用しないと考えており、今後は似たようなことはやらずに、もっと何か面白いことはないかと考えているそうだ。



残念ながら『鉄拳4』の美しい画面は、筐体の都合で当初は見られなかった。

おわりに

VF4

「『VF』は、対戦が面白くないといけません。人と人とが闘っていけること、NPC戦だけではゲームの寿命も限られますし、ここまで探究心を抱かないでしょう。こいつに凄いといわせたい、こいつに勝ちたいということを大事にしていきたいです」

鉄拳

「『鉄拳』には、例えば、届くか届かないかの時でレバーを前に入れる瞬間、壁を背負った状態で如何にして闘うのかなど、どきどきする場面が数多くあります。勝負優先、勝ち方優先に関わらず、ユーザーの方々には、そういったドキドキ感をたくさん味わって欲しいです」

プロフィール：八木澤知彦（やぎさわ・ともひこ）：主にプログラマー。『巨人のドシン1』メインプログラム・ゲームデザイン、ICC展示会『信用ゲーム』向けソフト開発等。両ゲームともに、その開発スピードに驚嘆であります。

平面の勝負とはなんなのか!? X軸・Y軸に秘められた想い

最近では3Dに押されぎみな2D格闘ゲーム。その2D格闘を制作している現場の方々の声を聞いてみた。

『ゼクス』は格闘市場に叩き付けた挑戦状

—そもそも『ギルティギア ギルティ』(以下、『ギルティ』)のアーケード化の企画は、サミーさんから持ち掛けたものだったんですか？

竹中：簡単に言ってしまえば、弊社のゲーム事業部の役員と、『ギルティ』の開発元であるアークシステムワークスさんとは非常に懇意にさせていただいていまして、その中で自然発生的に持ち上がった企画だったんですよ。

—『ギルティギア ゼクス』(以下、『ゼクス』)の発売にあたって、成功する自信はありましたか？

竹中：とんでもない。『ゼクス』は我々にとって一つの挑戦でした。現在の格闘ゲーム市場って、メジャータイトルしかヒットしないという意味では、割と独占的なところがあるんです。そこに挑戦状を叩き付けたかった。だからむしろ不安の方が大きかったですよ。

—やはりプラットホームの違いは意識しましたか？

竹中：意識しましたね。一番の違いは、プレイする時間をお金で買うということ。百円玉を投入してもらったからには、最低でもその金額分は満足してもらう、それがアーケードゲームの責任なんです。では、どんなゲームなら百円を払ってでも遊ぶ価値があるのか、それを追及したのが『ゼクス』です。

—一撃必殺のシステムが大幅に変更された(※1)のも、その一端ですね。

竹中：もともと『ギルティ』は、家庭用だからできた作品だったんです。当然、アーケードへの投入にあたり、それをそのままの形で出すわけにはいかないというのが根本にありました。

榊原：一撃必殺技に関しては、真っ先に議論されたところですね。

櫻井：『ギルティ』のままだったら、始まった瞬間に終っちゃうこともありますからね(笑)。

榊原：結局、一撃必殺技の打ち合いよりも、普通に攻めた方が面白いバランスに落ち着きましたが、それで正解だったと思います。

—『ゼクス』については、最初から2Dで行く予定だった？

櫻井：たしかテストで、ポリゴンの背景を作ったという話が……。

竹中：基板の特性上、3Dという意見もあったのは事実です。ただ、あれだけ完成された『ギルティ』の世界観を崩してまで、3Dで再構築する必然性は見出せなかった。

榊原：それに2D格闘ゲームがどんどん減少していくなかで、2D格闘ゲームの新しい形を提案したかった、というのもありましたね。

—2D格闘で完全なハイレゾリューションを採用したのは『ゼクス』が初めてですよね。

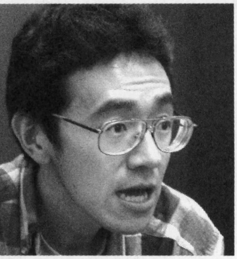
櫻井：開発当初は前作と同じ解像度だったんですが、ある日突然ハイレゾになっていたんです。

竹中：簡単に言いますけど、ハイレゾにしたことで原画からすべて描き直していますからね。気が遠くなる作業ですよ。

榊原：PS版のデータに少し修正を加えるだけでも良かったんですよ。でも、あえてそれを行わず、

※1：一撃必殺のシステム……PS版『ギルティギア』は、『ゼクス』よりも容易に一撃必殺のチャンスを作り出すことができた。そのため、ラウンド開始から数秒で決着がつくこともしばしばあった。

さらに磨き上げ、昇華させた開発陣のこだわりがあってこそ、『ゼクス』があるんだと思いますよ。
——格闘ゲームが下火だと言われていた原因の一つが、新ユーザーを開拓できない点だと思うんです。
竹中：そうなんですよね。
——でも、その点『ゼクス』はかなり貢献したのでは？
竹中：女性プレイヤーは増えましたね。偉そうなことは言えませんが、客層は広げられたと思います。
榊原：ガトリングコンビネーションのように、初心者でもそれらしい連続技が繰り出せるシステムがありますからね。初プレイでも『ゼクス』の楽しさをある程度感じていただけたのではないかと。
——キャラクターの人気も手伝いましたよね。



株式会社サミー・アミューズメントサービス
営業部　販促担当　竹中　博史氏

竹中：これは正直、計算したものではなかったんです。世界観設定がまずあって、それでこういうキャラクターが欲しいな、という開発側の独断で決められました。ミニスカがいいとか、長髪美形がいいとか、そういう「邪念」のようなものはなかったですね。ヴェノムなんか、ビリヤードで遊んでいて思いついたくらいですから。

FDCが見つからなければ評価はまた変わっていた

——逆に、上級者にとってはものすごく奥が深いゲームですよね。たとえば、フォルトレスディフェンスキャンセル（以下、FDC／※2）のようなテクニックは、意図して盛り込んだんですか？
櫻井：あれはホント、偶然の産物でした。
竹中：正直に言わせていただきますと、あの技の発見によって、面白さは広がりましたが、我々が考えていたバランスからは遠ざかってしまったんですよ。
——第一報を聞いたときは？
竹中：いやあ、まず見てビックリ、やってみて二度ビックリでしたね。怖かったのは、発覚したのがちょうど全国大会の直前だったこと。これからという時期にキャラバランスが一変してしまうと思うと、考えただけでゾッとしましたね。
櫻井：最初は大会参加者からの問い合わせだったんです。「FDCは大会では使用可能ですか？」って聞かれて、最初は意味がわからなかった（笑）。
竹中：あれがなかったら、きっと『ゼクス』は今とは違った評価を受けていたと思うんです。
——それは、今よりもっと良い評価を受けていたという意味で？
竹中：いや、どんな作品でも必ず賛否両論ありますから、単純に良い悪いの二元論では語れないですよね。ただ確実に言えるのは、上級者の底上げをしすぎてしまったんです。稼動当初の『ゼクス』は、初心者と上級者が闘っても、そこそこの名勝負を演じることができたんですよ。それがFDCによって、ちょっと初心者が立ち入れない領域が生まれてしまった。FDCのおかげで、私もぜんぜん勝てなくなりましたし（笑）。
櫻井：誰でもできる技だったら、システムが一個増えただけで済んだんですけどね。
榊原：とはいえ、上級者にとっては、FDCができるかできないかがステータスになりますし、対戦で使われるとやっぱり盛り上がる。幸か不幸か、FDCが結果的に『ゼクス』の寿命を延ばしてくれたのも事実なんですよね。
竹中：ただ、FDCがない状態でも、対戦の奥深さは変わらなかったと思うんです。FDCがもたらしたのは、攻撃のバリエーションの増加と、連続技の底上げだけ。言ってみれば、上げなくてもいいところを上げてしまった。だからコンシューマーへの移植にあたって、いっそのこと外してしまおうかという話も挙がったんですよ。
櫻井：結局、どうせ移植するなら完全移植にしましょう、ということで落ち着きましたけどね。
——永久コンボや「ハメ」についてはどのように捉えていますか？
竹中：永久コンボにも二通りあると思うんですよ。つまり、やられ

※2：フォルトレスディフェンスキャンセル……技の出始めをフォルトレスディフェンスでキャンセルできることを利用し、技の隙をなくすテクニック。超人的な指さばきが要求されるが、通常つながらない技がつながるようになったりと、様々なメリットがある。

た側も納得できるものと、できないもの。これは即死させられても仕方がない、そう思えるような「説得性」があれば、永久コンボだろうと一撃必殺技だろうと構わないんです。ただ『ゼクス』の永久コンボが説得性のあるものかどうかは、ちょっと判断しかねます。

榊原：『ゼクス』は「攻め」を非常に重視したゲームなんですよ。普通の格闘ゲームでは、個々の技に対して何らかの防御手段を必ず用意しておくんですが、『ゼクス』では、そんな常識に一石を投じたかった。だから時には永久コンボや、かなり厳しい連携も可能だったりしますが、できればそれを凌駕するような攻撃のバリエーションを身に付け、攻め勝って欲しいんです。作り手としては「逃げ」になってしまうんですけどね。

――格闘ゲームとは切っても切れないのが「待ちハメ論争」ですが、「待ち」に関しては、ネガティブペナルティ（※3）を設けるなど、かなり気をつかっていますよね。

櫻井：やはり待ち一辺倒では、見ている側もやっている側も面白くないですからね。

竹中：ただ「待ち」も立派な戦術の一つですし、じゃあ何秒待ったら卑怯なのかといった線引きも曖昧ですよね。だから「待ち」自体を否定するつもりはないんです。単純に『ゼクス』の場合、待つことはそんなに得ではないから、「攻めた方が楽しいよ」というメッセージが強調されて、こうしたシステムになったんですね。

格闘ゲーム市場はまだ死んでいない

――次に発売されるのはGBA版ですが、こちらはどのような『ギルティ』を目指していますか？

櫻井：コンセプトは、アーケードそのままの『ゼクス』を携帯ゲーム機で再現すること。ボタンもちょうど4つありますから、操作系も含めた完全再現に挑みました。さらにROMカートリッジの利点を活かして、チームバトルにも挑戦しています。

――あ、ディスク媒体だとキャラパターンを読み込みきれなかったんですね。

櫻井：要望がありましたからね。いい機会なので、実験もかねてチャレンジしてみたんです。

――GBAへの移植にあたって、使用ボタン数を減らすという選択肢もあったと思うのですが。

榊原：一応、A・B・L・Rの4ボタンがありますからね。

竹中：一応、ね（笑）。

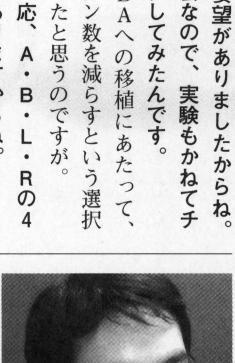
櫻井：LRボタンがネックになるとは考えていたんですよね。ただ、3ボタンモードというのも搭載していて、これはパンチとキックを一つのボタンで兼用するんです。と言っても、よくある自動選択式ではなく、レバー入力でパンチとキックを任意に選択できる。だから、コンボなどもそのまま再現できますよ。

――携帯ゲーム機における格闘ゲームの可能性は？

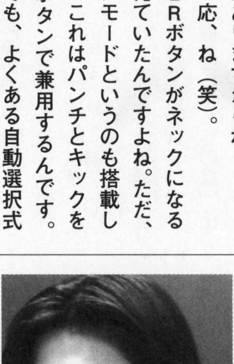
竹中：伊達にゲームボーイの時代から続いていませんからね。今後はハードもさらに進化していくでしょうし、間違いなく発展性はあるジャンルだと思います。今は雰囲気さえ出ていればいい、といった風潮がありますが、いずれは完全移植により近いものが求められていくはず。そこをきちんと理解して、ユーザーが求めるものを提供していけるかがポイントでしょう。

――格闘ゲーム市場全体については、どのように見ていますか？

竹中：根本的にはまだまだ生きている市場だと思います。ただ、やや独占的、閉塞的な市場になってしまっているんですよ。シリーズ作品ばかりがヒットして、まったくの新規タイトルが売れない。その結果新作が不足し、余計に閉塞



サミー株式会社　AM事業本部 開発一部
映像開発グループ　榊原　繁幸氏



サミー株式会社　AM事業本部 開発一部
映像開発グループ　櫻井　勇氏

※3：ネガティブペナルティ……バックジャンプやバックダッシュなど、消極的な行動をとり続けると、テンションゲージが0になるなど一定のペナルティが与えられるというもの。

的になっていく。悪循環ですよね。

—たしかに、新規参入のリスクは大きいジャンルですね。

竹中：しかし裏を返せば、もっとも求められているジャンルでもあります。良質なタイトルさえ提供されれば、まだまだ盛り上がる可能性はありますよ。

—そうした環境のなかで、『ゼクス』が成功した理由って、何だったと思いますか？

竹中：既存の格闘ゲームに食べ飽きていたところへ、これまでとは違ったテイストを送り込んだこと、そしてそれがユーザーの望むものと一致したことでしょうね。

—他社さんでは、アーケードから撤退の動きも見られますが？

竹中：隙間があったからこそ我々が成功することができた、という自覚はあります。今後他社さんが撤退していくとすれば、我々はさらにその隙間に深く食い込んでいく意志はありますよ。

『ギルティ』を愛してくれたすべてのプレイヤーに

—今後の『ギルティ』シリーズの方向性は？

竹中：既存の格闘ゲームの方式にとらわれず、毎回作品ごとに違った遊び、違った駆け引きを提供していきたいですね。少なくとも新キャラを追加したり、キャラバランスを調整しただけのバージョンアップ版のような、安易な方向での進化はしたくないと思います。

—最近のゲームだと、発売後にバージョンが変更されるケースがしばしばありますが、『ゼクス』はなかったですよね。

竹中：それをやってしまうと、メーカーとしての自覚や誇りがなくなってしまう気がするんです。バージョンを変えるということは、そのゲームがまだ不完全だったと公言しているようなものですから。

榊原：発売後にロケテストをしているのと同じですからね。

—ちなみに現在のバランスには満足していますか？

櫻井：うーん、ミリア、ジョニーあたりが……（笑）。

竹中：いやいやいや、これはこれで完成していると思いますし、我々としては悔いはないですよ。

榊原：バランスの調整だけで半年、いや、一年くらいかけましたよね。

竹中：ロケテストも、一般的な格闘ゲームと比べたら倍以上はやっていますからね。

—カードシステムのように、新たな試みも次々と生まれてきていますが、今後そういったものを取り入れていく予定はありますか？

竹中：カードシステム自体は非常に効果的だったと思いますが、それをそのまま真似しても、それは所詮二番煎じですし、何よりセガさんのアイデアやノウハウを横取りすることになりますからね。カードシステムについては「よい例」として参考にさせていただくにとどめ、それに負けないような新しいシステムを我々で編み出していきたいですね。

—ネット対戦については？

櫻井：実は前々からやってみたいとは思っていて、DC版の時もテストだけはしてみたんです。でも『ゼクス』の場合、1フレーム単位の攻防がザラですから、タイムラグがあるとゲームとして成り立たなくなってしまうんですよ。

竹中：とはいえ、ユーザーの要望があれば、近いうちに取り入れていくことになるでしょうね。

—今後ゲームキューブやXboxも登場しますが、そちらへ展開していくご予定は？

竹中：予定は？

榊原：予定は？

櫻井：……け、検討中です。

—では最後にユーザーの皆さんへ一言、おねがいします。

竹中：我々が『ゼクス』で伝えたかった楽しさ、深さというのは、とことん付き合ってもらってはじめて伝わるものでした。でも今の市場って、見切りをつけられるのがすごく早い。我々のメッセージが伝わる前にポイと捨てられてしまう可能性も少なくなかったんです。しかし、それがこうして一年以上にわたって遊んでいただけて、少なからず我々のメッセージを伝えることができたのは、すべての『ギルティ』を愛してくださったユーザーのおかげです。今後もユーザーが望んでくれるかぎり、我々は作品を出し続けていきます。

池谷　勇人（いけや・はやと）：ゲーム業界紙編集者。格闘ゲームの戦術もどんどん高度化していきますが、それ以上のペースで反射神経が鈍っていくのはどうしたものか。

『VF4』『鉄拳4』についてひとこと
アーケードでお金払って公開リンチにあうのは納得しない。（三重　ぷーすけ・ぷー）

一方通行じゃもったいない!!

格闘ゲーマー架空対談

棲み分けはできてもプレイヤーどうしの行き来はできないのか？
その根本を編集部員１人が大議論!!　多重人格??

【人物紹介】

Aさん（26）：格闘ゲームは『バーチャファイター2』から。下P連打も上等の超アルティメットファイター。使用キャラはジャッキー。

Bさん（20）：2D格闘でも遊んでいたが、PSで『鉄拳』に目覚めてから3D格闘がメイン。使用キャラは一八。

Cさん（24）：カプコンの格闘ゲームを心から愛す。生涯一番のゲームは『スーパーストリートファイターⅡX』。使用キャラはダルシム。

Dさん（19）：夏の祭典『ザ・キング・オブ・ファイターズ』が最大の楽しみ。今年の夏はかなり遅い……。使用キャラは庵。

3D格闘は運である2D格闘ゲーマー談

編集部（以下、編）：格闘ゲームといえば現在『バーチャファイター4』（以下『VF4』）が大ヒット中ですが。

Aさん（以下A）：『VF4』イイですよ。私は『VF2』を超えるブームがくるんじゃないかと思いますよ。

Bさん：私もちょっとやってますよ。見た目が『鉄拳』っぽいかなぁって。

A：そんなことないよ！

編：まぁまぁ。CさんとDさんは『VF4』やらないんですか？

Cさん（以下C）：やらないですね。やれるとは思いますけど。

Dさん（以下D）：俺もまったくやらないし、やる気もないです。

編：なんでやらないんでしょう？

C：3D格闘って〝運〟だから。

D：そうそう。

A：聞き捨てならないですよ。

B：それは僕も気になる。

C：だって、操作の上手さが対戦にあらわれないでしょ。技術の裏付け以上に〝運〟がからんでくる。

A：それは〝運〟じゃなくて〝読み〟ですよ。

C：読みって技術があってはじめて持ち出せる要素でしょ。『VF』なんて2回浮かしちゃうと技術なくても終わることあるからなぁ。

A：浮かないように相手の技を読むんですよ。それが判らないかな。

C：というか、『VF4』の技って見てから反応できないでしょ。それに接近戦でガシガシやってるだけだし。ジャンケン続けてるだけ。

D：攻めてるというのは判るんだけどさ、リングアウトがワケ判んないんだよ。攻めてるのに落とされると頭くんだよね。

A：ステージを利用するのも『VF』の面白さです！　接近戦が主体になるのも、お互いに読み合ってるのが楽しいからですよ!!

B：でも、間合いの取り合いは楽しいよ、相手によるけど。

編：3Dプレイヤーは〝相手〟という存在に比重をおきますよね。

A：だって、待ってるだけの人とやっても面白くないでしょ。

C：よく2Dでも「待ち」とか「逃げ」とか言うけど、「待ち」がひとつの戦術と判ると、それはそれで納得できるんだよね。でもたいていの場合、ゲームシステム的に「待ち」が優遇されているから……。

A：勝つことにこだわりすぎてるから、強い戦法に頼ってしまう。それが自分にとってもつまらないことだって気づいて欲しい。

C：そいうことというから3D格闘やりたくなくなるんだよ（笑）。勝つことにこだわって何が悪いの？格闘ゲームって勝たなきゃそれまででしょ。相手が待つのなら、こっちもそれに合わせてスタイルを変えればいい。

編：そのための制限があるわけですよね。でも圧倒的に3Dの方がフィールドが広いから、逃げやすくもあるし、待ちやすくもある。

C：精神論で歯止めをかけてると。

B：なんだかんだいって、3D格闘って歴史が浅いからプレイヤーが成熟してないんでしょうね。

D：そうそう。それにゲームシステムも問題。『KOF』なんて「待ち」が強くないからね。待っていてもなんのメリットもないし。

C：でも『KOF』は初心者にはヤバイよ。たこ殴りにされて終わってる。超必殺技も微妙、演出に時間取られるとカチンとくる。

D：そんなことないでしょ。

編：その辺は空中コンボといっしょのような気がするんですが？

B：『鉄拳』は相手によっては（コンボの内容が）変わるから。ムカツクことはないかな。

A：場所なんか、そのときの状況を見て空中コンボ変えなきゃいけないし。そこでプレイヤーの判断能力が問われる。

C：2D格闘って結局ダメージソースがコンボだから、その辺の柔軟性はないかもしれない。

D：チャンスにはダメージ効率のいいコンボにいくからね。その辺は同じになっちゃうよね。

B：『鉄拳』はそこのところに遊びがある。「そうくるか！」ってのがたまにあるから。

C：でも、2D格闘って上級者相手だとコンボを狙える瞬間がすさまじく少ない。

D：チャンスが少ないというのには賛同できないけど、当てるのに苦労するのは確か。しかも、コンボ始動技があたっても、反応して的確なコマンド入力ができないと、なんの意味も持たなくなる。でも3D格闘は空中コンボ技を当てちゃえばあとはタイミングよくボタン押してるだけ。

C：ダメージソースに〝技術〟の裏付けがないんだよね。だから〝運〟ゲーというしかない。

編：やっぱり。そこにいく……。

A：運がからまないとは言わないけど、運が全てではない。

B：技を当てる過程がね、2Dとは違う。技の種類が各段に多いから。とくに中段技が2D格闘とは比べ物にならないくらい多い。

C：そう、だから3Dでは飛びこむ必要がないし、有効でもない。あんな出の早い中段があるのなら接近戦なんて挑めない。

A：接近戦を挑めないっていうのは読み合いの拒否でしょ。3D格闘の醍醐味である読み合いを拒否するのならやらないで欲しい!!

B・C・D・編：極論だ（笑）。

今後の格闘ゲーム

C：3D格闘を〝運〟とかいってたけど、「格闘ゲーム」としては3D格闘の方が健全なのかなと思う。

編：と、いいますと？

C：小→小→スーパーコンボとかできて当たり前な世界はおかしいでしょ。いきなり間口が狭い（笑）。

D：初級者同士の対戦ならともかく、レベルの高い相手ならコンボ入れないとまず勝てないし。

C：そうそう。マニアならばそれでもいいけど、初心者にはつらい。だから、読み……とはいいたくないけど、読み勝てば初心者でも勝てる部分を入れている3Dはまだ健全だと。

A：ぜんぜん誉められてる気がしない（笑）。

B：でも、3D格闘にも初心者、中級者、上級者の壁があるんですよ。運だけではない、それこそ技術とか知識だとか、経験だとか。それは判ってほしい。単純にジャンケンしているわけではないです。

編：そこが理解できれば、Cさんも3D格闘やりますよね。

C：まあね。でもやったとして、僕が凄く研究してやってても、相手は面白くないだろうな。

編：その辺の意思疎通ができれば、真に2D格闘と3D格闘ユーザーの融合が図れると。

C：うん。でもAさんの話を聞いてると、まずありえない（笑）。

編：『VF』やってる人の中でAさんは特別ですよ（笑）

格闘ゲームは海を越える!!

『VF4』・『鉄拳4』韓国レポート

知名度・人気ともに国際的な『バーチャファイター4』（以下『VF4』）と『鉄拳4』。両作品とも一番強烈な印象を残していたのは韓国のプレイヤーたちだ。その、勝利のために磨き上げられたテクニックは『VF4』・『鉄拳4』はいかに進化していこうとしているのだろうか。現地韓国のライターによるレポートを掲載してみよう。

アーケード市場の活性化は可能であろうか？

安（アン）先生　プレイ回数：400回以上

『VF』シリーズと『鉄拳』シリーズは、韓国でも大変人気のあるアーケード対戦格闘ゲームの一つである。（※1）しかし、日本での人気がそのまま韓国での人気につながるとはいえない。

『VF』の場合、『VF』と『VF2』はものすごく流行っていたが、『VF3（tb）』は大衆的な人気を得ることに失敗し、マニアの専有物になってしまった。ところが、『鉄拳』の場合は違った。『鉄拳』はあまり注目されなかったが、『鉄拳2』はかなりの人気を集め、『鉄拳3』と『鉄拳TT』の場合は、『VF3』の不振も重なってシリーズ最大の成功を収めた。

そのため、『鉄拳』シリーズの最新作である『鉄拳4』は、稼動前から大勢の人に期待されていたが、『VF4』は前作が失敗したせいで、オペレーターたちの興味を引けず、韓国には供給されないかもしれないという状況だった。結局、出るには出たが、日本での稼動から2ヶ月も遅れた9月下旬にゲームセンターに登場した。『鉄拳4』より約1ヶ月後のことである。

状況は圧倒的に『VF』に不利だったが、結果は違った。マニアックなゲームになった『鉄拳4』は大衆的な人気を失い、『鉄拳4』に興味を無くしたユーザーの一部は『VF4』の方に流れた。そして『VF3』を楽しんでいたユーザーはもちろん、『VF2』までのユーザーも戻り、『VF4』の人気は徐々に高まっている。

しかし、『VF4』が過去の栄光を取り戻し、アーケード復興の原動力になるとは限らない。

なぜなら、オンラインゲームの熱風に乗って、急成長したゲーム房（※2）によってゲームセンターに足を運ぶユーザーの数は過去に比べてかなり減っているのだ。それに『VF2』の人気が『VF3』まで続かなかったため、本来なら『VF3』のユーザーになって『VF4』につながるはずの10代核心ユーザーが『VF4』に興味を持たない。おまけに韓国ではVF.NETを使うことができない。インカムに直接大きな影響を与えうる要素が抜けているのだ。

もうすぐ冬休みに入る。そして、冬休み中にはPS2用の『VF4』も発売される。そのおかげで確かにユーザーは増えていくだろう。だが、市場の活性化まで望むのは無理だと思う。

安（アン）先生： 韓国のゲーム雑誌編集者。最近、独身貴族美食家倶楽部を結成。バーチャファイター4の得意キャラはジャッキー。

いかがだろうか。お隣の国の韓国でも『VF4』と『鉄拳4』の関係は日本とあまり変わらないようである。また、『VF2』当時〝台湾ステップ〟なるテクニックを生み出した台湾の事情も「パソコン批評」編集部員の協力を得て調べてはみたのだが、どうやらゲームセンター自体が政府の政策によって激減したらしく、その実状をつかみきれなかった。

もし次に世界大会が行われたとするのならば、日本・韓国・台湾この3国以外にあっとおどろく国がでてくるのだろうか？　ゲームは言語を越えて共通である。格闘ゲームの新たな広がりを期待したい。

（※1）その他人気のある対戦格闘ゲームとして「THE KING OF FIGHTS」シリーズがある。
（※2）韓国のインターネットカフェー。料金がとても安い。

「格闘ゲームではもうお客は呼べない」。とある取材先で聞いた言葉である。
　今夏、ゲームセンターは燃えていた。かつて『バーチャファイター2』が人気絶頂を迎えていた頃よりも人の数だけをみれば多かったのかもしれない。その牽引はやはり格闘ゲームである。『バーチャファイター4』・『鉄拳4』・『カプコンVS．SNK2』とこぞって人気シリーズの続編が投入され、2D・3Dお互いの格闘ゲームファンがゲームセンターに足を運んだ結果なのである。「格闘ゲームがお客を呼んでいる」と見える。しかし、本当にそうなのだろうか……。
　人気作が稼動してから3ヶ月あまりが経った、今もなおゲーセンの熱気は冷めていないようにも見える。だが、視点を変えてみて欲しい。格闘ゲームを遊びにきている人たちは、〝かつてゲーセンにいた〟人たちではないのか。以前にもまして増えたスーツ姿。彼らは『VF2』を遊び、『VF3』で離れていた人たちではないのか。今のゲーセンに新規ユーザーは果たしているのだろうか？　そこで前述の言葉である……格闘ゲームでお客は呼べない。
　新規ユーザーの獲得は格闘ゲームにおいて悲願であろう。「セガ」・「ナムコ」・「サミー」現場のインタビュー全ての場所で、初心者というキーワードは登場した。初心者と上級者でもそこそこの対戦が可能で、なおかつゲームとして奥

第2特集総論

闘うことからはじめよう

殴り合いで生まれるコミュニケーションとは？

CPUだと味気ない。人と対戦するからこそ面白い。だからこそ相手を“知る”必要があるのではないか。

が深い。理想である。その理想に向かってバランスをとるのだろうが、上級プレイヤーの技術はメーカーの予想を遥かにこえていく。『VF2』の崩撃雲身双虎掌がアキラ使いのステータスになると考えていたのだろうか。近くでは『ギルティギアX』のフォルトレスディフェンスキャンセルを使いこなすプレイヤー（というよりも存在自体）をメーカーが予測できたのだろうか。答えはおそらく〝否〟である。ある時期プレイヤーが作り手の意思を越えていく。これは作り手にとっても周知の事実であり、〝越えられてもなお深い〟ゲームを目指しているのだ。
　作り手の意思の越えたところで勝負をしなければならないのならば、それこそ初心者の付け入る隙は見えてこない。しかし、格闘ゲームはコミュニケーションツールでもある。初心者でも〝勝ちたい〟と〝楽しみ〟の折り合いがつけばやっぱり遊ぶのだ。
　格闘ゲームほどプレイヤーに依存しているゲームジャンルはないだろう。キャラは用意する、技は用意する、そして場所を用意する。制作者は最大の努力をして、あとはプレイヤーに託す。攻め・待ちプレイスタイルはひとそれぞれだ。格闘ゲームを萎縮し縮小させているのはプレイヤー自身ではないのか。闘うことからはじめよう。相手を受け入れたとき〝対戦〟はさらに面白くなる。

（編集部）

◎遡ることすでに10年以上昔。
ゲームが何を語れるかを
模索してた時代があったげな。

よく映画や小説で
「驚愕の結末！」と云う
唄い文句がありますが
当時メトロイドをプレイした人間は
まさにエンディングで
ビックラこいたものです。

音声が出るでも
テキストが表示されるでもない
このアクションゲームの
一枚のエンディング画像は
「云ってなかったけどさ、主人公
えーと、実は女子っつことで宜しく」
とサラリと云ってのけられまして。
伏線も何もない唐突な事実の提示。

今でこそ任天堂から
「サムス・アランは女子である」
っつうアナウンスが
初めからあるんだけど
「寡黙な表現」しか
ハードが許さなかった
その時代に
それ故そうなった
「寡黙なほうが
魅力的なことが
あるもんですよ」
と教えられた。
反則だけど。

マニアックなゲーム性故か
結局N64ではリリースされず
「スマッシュブラザーズ」の
出演に留まった彼女ですけど
待ち望む多くのユーザーは
あの暗い迷宮での逢瀬を
待ち望んでるんだけどなー。

「追記」
大体「こんな奴」を
女と認識する事が
そもそも変。
↓



斉藤智晴（さいとう・ともはる）：夜行性イラストレーター。参加作品に『カルドセプト』『美食戦隊薔薇野郎』他多数。
参加してない作品に『ゼルダの伝説』『テトリス』他多数。http://www.ocv.ne.jp/~la-saito/

メトロイド　ジャンル：ACG／メーカー：任天堂／機種：ディスクシステム／価格：2,600円／
発売日：1986年8月6日

ゲームで儲ける!!　今回はプロゲーマーの現状と未来に迫ります

Korea's Game Trend
韓国ゲーム電文

第三回　プロゲーマー


写真の男性は、韓国のプロゲーマーのイム・ヨハンさんです。アイドル以上の人気者です。

若さにかける期待

韓国にはプロゲーマーと呼ばれる人がいます。今回はこのプロゲーマーがどのような存在なのかについてお話してみたいと思います。

韓国のプロゲーマーは『スタークラフト』というRTS（リアルタイムシミュレーション）が大ブレイクすることによって生まれました。まずケーブルテレビなどで『スタークラフト』の対戦が実況中継されました。ゲームプロモーションの一つとして賞金をかけたゲーム大会が頻繁に開かれるようになりました。このようなゲーム大会は次第に定期的に、しかも巨大化、組織化されるようになり、やがては正規のゲームリーグが生まれました。このようなブームの中で利益団体やゲーム会社、インターネットサービスを提供する通信会社等が次々にプロのゲーム団を作るようになり、その中でも特にうまい人たちがプロゲーマーになったというわけです。

似たような現象は日本でもありました。かつて日本で『バーチャファイター2』が流行ったころ、バーチャの鉄人と呼ばれた凄腕のゲーマーたちが登場し、彼らが対戦する様子は、一般のゲーマーたちの間でも話題となり、彼らが対戦する様子はビデオテープに録画され、販売されたといいます。韓国のプロゲーマーもそれと同じようなものです。詳しく言うと、これに利害とお金が絡んでゲーム大会が定期化、巨大化、組織化されたら－またはセガが『バーチャファイター』のプロモーションのために管制化させたら―それが正規のゲームリーグと呼ばれ、鉄人たちはプロゲーマーになるわけです。

いってみればスポーツ選手みたいなものです。スポーツの代わりにゲームをやるというだけで、大勢の観客が彼らのバトルを熱心に見るという点では同じです。ただプロゲーマー同士のバトルを見てそのハイレベルな技をまねするという点においてはスポーツ選手とは違うといえるでしょう。イチロー選手の投球を真似してそれを草野球で披露するというのはちょっと難しいかもしれません。

プロゲーマーの収入は一様には言えません。ゲーム団に所属して毎月給料をもらいながら競技に出る人がいるかと思うと、フリーのゲーマーとしてゲーム大会に臨み、賞金を狙うバウンティーハンターのような人もいます。実はこの賞金はハンパなものではなく、最初は100万ウオン（日本円で約10万円）くらいから始まったのですが、だんだんエスカレートして今では一回のゲーム大会の優勝賞金が一億ウオン!!（日本円で約1000万円）という大会まで催されるようになりました。その他TVのCMに出演したり、ゲームの攻略本を書いたり、容姿端麗な女性ゲーマーは、テレビ番組のジョッキーやゲームキャスターもします。世の中も随分変わりました。

プロゲーマーの未来像についてはさまざまな予測が行き交っています。まず「ゲームリーグというのが費用に見合ったコマーシャル効果があるのか疑問だ」と考える人たちが増えていることがあげられるでしょう。ベンチャー企業はもちろんのこと、大企業までもが先を争って作ったプロのゲーム団が最近になってから一つ二つと姿を消し始めたのはこれをよく表しているといえます。さらに発売から何年もたって下火になっている『スタークラフト』に代わるゲームがいまだに登場していないのもプロゲーマーの将来を暗くする要因の一つだといえます。

これは私の私見ですが、韓国のゲームブームとゲーム産業発展において、如何にゲームを作るか考える前に、如何に消費するかということに注目して生まれたのがプロゲーマーであるとすれば、ゲームをブームにしたという点ではその使命を果たしたといえるでしょう。いまや韓国のゲーム業界に課された使命は如何にゲームを作るかではないでしょうか？

さてこれからどうなっていくのか？　将来は若い彼らに期待するとしましょう。

※この原稿は韓国人のライターが日本語で書いています!!

テリョン(鄭泰滝)(bulmory@gamerz.co.kr)：上から何かが落ちるということには、まだまだいろんな可能性が秘められていると思う。

ゲーム批評にひとこと　次の「ゲーム批評ライブ」はいつですか？　楽しみに待っています。（埼玉　二代目伊集院光）

ゲームソフト批評

GAME SOFT REVIEW

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

Devil May Cry　ゲームソフト批評 1

ジャンル：ACG／メーカー：カプコン／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2001年８月23日

水野隆志　プレイ時間：52時間

作り込みの甘さが目立つ 中途半端な不完全燃焼作品

「スタイリッシュ・ハード・アクション」と銘打たれた、今夏最大の注目作。だが、本当にそれほどスタイリッシュだったのか？

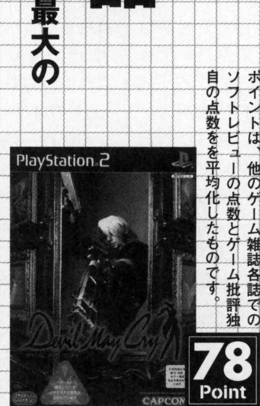
アクションがスタイリッシュ？

剣、拳、銃器、これにジャンプやダッシュを組み合わせた多彩なコンビネーション攻撃、さらには人ならざる魔物の力を借りることで繰り出す強力な技の数々……。『Devil May Cry』はいかにもアクションゲームらしいアクションゲームだ。プレイヤーは伝説の魔剣士の血を引く主人公ダンテを操作し、群がる悪魔たちを薙ぎ倒していく。しかも、爽快感オンリーの作品ではなく、敵が強めに設定されているので、力任せに突き進もうとすると、あっさりと返り討ちにされることもしばしば。プレイヤーは、決して相手を侮ることなく、しかし、ときには豪快に、ときには流麗にアクションを決めることで血路を切り開いていかねばならないのだ。

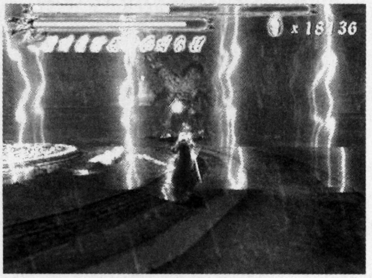
　コンセプトという点では、この作品は何ら問題ない。最近やや良作が減少しつつあるアクションゲームだが、かつて一世を風靡した名作アクションゲームをリリースし続けたカプコンだけに、このあたりのツボの捕らえ方は完璧だ。安易に時流に乗るのではなく、困難を克服してこそ面白さがあるという方向に視点を向けたことは大いに評価したい。

　ただ、コンセプトはともかく、でき上がったソフトがそれを満たしていたのかは疑問が残る。『Devil May Cry』が作られた経緯（※）にも理由があるのかもしれないが、アクションゲームとしては、どうにも操作性が悪いのだ。アングルが頻繁に切り換わるために、距離感や位置を把握しにくく、しかもリモコン操作でないため、アングルが切り換わるたびに方向キーを入れ直さなければならない。視界が狭いために画面外から攻撃され、それによって大ダメージを受けることも珍しくない。カメラの位置も悪く、ボスなど、大きい敵が出てくると自キャラと重なって、見失ってしまうことさえある。

ポイントは、他のゲーム雑誌各誌でのソフトレビューの点数とゲーム批評独自の点数をを平均化したものです。



（※）『Devil May Cry』は、もともと『バイオハザード４』として制作されていた。だが、途中で作品性が異なるという理由で、オリジナル作品へと変更された経緯がある。



見た目のアクションは綺麗だが、それを可能にするためには、かなりクセの強い操作に馴れる必要がある。

こうした点は、アクションゲームとして考えれば、いずれもかなり問題があることは明らかだろう。全般的に難易度が高めに設定されているが、そのうち相当な部分がアクション性ではなく、単純にシステムが原因なのだ。これでは、難しいゲームではなく、単にやりにくいゲームでしかない。

もちろん、プレイヤーがさまざまな工夫をすればこうしたシステム上の難点は克服できる。耳を澄まし、画面外に逃げた敵の動きを聴覚で感知する、銃器の自動照準を使って見えない敵の位置を探るなど、アイディアを駆使すれば道はある。まぁ、実際これもひとつの攻略法といえばいえるだろう。

ただ、問題なのは、このゲームがどんな面白さをプレイヤーに提供したかったかだ。「スタイリッシュ・ハード・アクション」というキャッチからいっても、強敵をカッコ良く撃破していくというのが主旨であるべきではないのか。五感を研ぎ澄まし、慎重に周囲の様子をうかがいながらでは、豪快さや爽快さは求めようがない。かといって、まさかスパイのように人知れず難局をくぐり抜けていくカッコ良さを味あわせたいわけでもないだろう（それでは『メタルギアソリッド』だ）。『Devil May Cry』の最大の問題点は、プレイヤーにどんな面白さを提供したいのかが、まるで不明瞭なことだ。「何となく、カッコ良さそうに思えるモノ」を列挙されただけでは、スタイリッシュな気分など体験できるはずもない。

ストーリーがスタイリッシュ？？

また、もうひとつ問題なのがストーリーだ。通常、アクションゲームの場合、キャラクターのアクションが主流なのだから、ストーリーはあまり重要な評価点とはならない。大して物語的に面白くなくても、キャラクターがカッコ良く動けば、あまり気にならないというのが普通だろう。

ただ、いくら評価におけるストーリーの比重が軽いとはいっても、ここまでキョーレツなストーリーを見せられてしまうとさすがに呆れてしまう。いちおうネタバレは避けておくが、主人公を含む各キャラクターの行動動機はなきに等しく、お仕着せの安っぽいドラマを何の引きもなく見せられても辛いだけだ。とくに終盤の展開は、もう何といっていいのか……。

カプコンの3Dアクションは、今やゲーム界全体のドル箱シリーズだ。過去のリリース作品がヒットを記録したのは、たとえば『バイオハザード』には「恐怖」、『鬼武者』には「斬る」という明確なコンセプトがあり、それを見事に見せていたことが大きい。プレイヤーはソフトに明確な期待感を求め、それを満たしてもらうことができたのだ。それに比べて『Devil May Cry』はどうだろう？　コンセプトが不明瞭で、しかも操作性が悪く、ストーリーも到底誉められた出来ではない。これでは、プレイヤーは高い満足は得られないだろう。

まったく遊べないほどボロボロの作品ではないし、プレイヤーの工夫次第では結構深みのあるプレイを楽しめるのも事実だ。だが、プレイ後に残る感想は、不満とまではいかずとも、格別の感慨を抱かせるわけでもない、単なるワン・オブ・ゼムの一本に落ち着いてしまうのではないだろうか。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

1968年生まれ。『Devil May Cry』をプレイしていて、ふと映画『マトリックス』に似ていると思った。スタイリッシュに見せようとして、空回りしているあたりが、とくに……。

関連作品

鬼武者（ACG）

メーカー：カプコン／機種：PS2／
価格：7,800円／発売日：2001年１月25日

アクションとしての難易度ということでは、やや物足りない部分もあるが、作り込みの丁寧さは桁違い。この作品に比べると『Devil May Cry』の粗さは隠しようもない。

ACECOMBAT04 shatered skies

ゲーム 2

ジャンル：3DSTG／メーカー：ナムコ／
機種：PS2／価格：6,800円／
発売日：2001年9月13日

ハービー吉村　プレイ時間：24時間

リアルを大胆に解釈することで生みだされたオリジナリティ

スペックの限界までゲーム性を追究したはシリーズ第4作はゲームの可能性、PS2の最大能力を我々に魅せつける



79 Point

フライトシムとして見ると不満がないわけではないが

ナムコというメーカーは、やはりと言うか何と言うか、ゲーム作りのウマいメーカーなのだなぁ、とつくづく感心する。

連続テロ事件の影響でこのゲームのTVCFが中止になったりして気の毒だと思っていたのだが、渋谷の量販店の売り上げベスト1になっていたところを見ると、やっぱり売れているのだ。

それもそのはず、実在の戦闘機を使った3Dフライトシムとしては『パイロットになろう2』（以下パイなろ2）と『サイドワインダーMAX』（以下S-MAX）が先行して発売されていて、視点やコントローラのコンフィグなどが類似しているにもかかわらず、それぞれ『パイなろ2』は「操作性」、『S-MAX』は「シナリオ」を重視し、『エースコンバット04』（以下AC04）は「ゲーム性」を重視した、非常にオリジナルティのある作りになっているのだ。

確かに『AC04』はフライトシム・マニアの目から見れば、いくつかの欠点がある。まず第一点として、スロットルに50%という中立点を作り、感応式ボタンを利用してR1を軽く押すとスロットル・オン、強く押すとアフターバーナー、反対にL1を軽く押すとスロットトル・オフ、強く押すとエア・ブレーキというシステムになっていることだ。これは『S-MAX』にも採用されていて、自動車と航空機のスロットル操作の違いの違和感をなくしていることになる。マニアの目から見れば不満だが、それ以外の人にとっては利点になるシステムなのだろうけど……。



地上スレスレの高度での敵味方入り乱れる戦闘。ゲームでしか、『AC04』でしか堪能できない感覚だ。

第二点は、かなり粗っぽい機動をかけても失速しないという扱い易さを重視した「操作性」から、せっかく用意されている21種類にも及ぶ戦闘機の違いがあまり表現されていないのだ。極端な話、腕に覚えがあるプレイヤーならば、A-10攻撃機で最新鋭のSu-37戦闘機を追い回して撃墜することも可能である。近未来の2004年が舞台だから「旧式機にもフライ・バイ・ワイヤ（※1）が搭載されているんだ」という妄想を働かせれば納得できるが、リアリティの欠如は否めない。

第三点は、通常装備のミサイル

（※1）フライ・バイ・ワイヤ：航空機の操作機器と可動部分をワイヤではなく、電気的に接続させるシステム。コンピュータを介在させることで、従来の航空機にはできなかった飛行マニューバを実現できる。

が空対空ミサイルと空対地ミサイルを兼ねていることだ。この万能武器だけで戦闘機や地上目標を攻撃できることは戦術的には理想だが、装備数が50発以上となると、ボクが乗っているこの戦闘機は「ダイアナンA（※2）かい！」というツッコミを入れたくなる。

とまあ、フライトシム・マニアのボヤキはともかくとして、『AC04』のコンセプトは『パイなろ2』のような硬派なフライトシムではなく、空を自由に飛んで、ガンガン敵をやっつけるという楽しさのみを追求したフライトシューティングなのだ。

もう一つの未来で展開される もう一つの空中戦スタイル

『AC04』がフライトシューティングとして優れているのは、その魅力的なミッションにある。

登場する戦闘機が、現実にはあり得ない装備数のミサイルを持っているために、その戦闘は想像を絶する激しさになる。無数に上がってくる敵戦闘機を撃墜し、そのうえ、地上目標や艦船を攻撃する必要があるのだ。ミッションの目的はさまざまだが、フライトシューティングを作り続けてきた『エースコンバット』シリーズだけあって、ツボはキッチリと押さえてある。

地上目標を攻撃するミッションが多いのは、PS2のグラフィック能力を最大限に活かすためだろうし、中盤のミッションで遭遇する敵味方数十機で入り乱れる空中戦など、フライトシム・マニアのボクですら体験したことのなかった大激戦だった。PS2のパワーを利用して、どれ程のことができるのかを表現し尽くしたミッションが目白押しにあると言っても過言ではないかもしれない。

ミッション・クリア後に表示されるデブリーフィング（成績発表）画面では、そのミッションにおける航空機の航跡を、自機の航跡は白／僚機の航跡は青／敵機の航跡は赤のリボンとして表現される。それをジックリ見ていると、かなり面白い。プレイ中やリプレイではわからなかった航空機の基本飛行マニューバ（※3）を勉強することになるからだ。

その魅力的なミッションを裏から支えているシナリオ設定なのだが、決してオリジナリティがあるとは言えないが、それなりの世界観を作っている。

映画「ディープ・インパクト」ばりの小惑星が地球に接近。その小惑星を破壊した巨大兵器「ストーン・ヘンジ」を作った国が、それを対空兵器として利用して大陸の侵略を開始。対抗する諸国家連合のパイロットとして闘うというのが、このゲームの世界観設定である。その世界観をプレイヤー側から語るのではなく、敵航空機部隊と行動を共にする少年の視点から語るシナリオになっているコトで、世界観の押し付けによる自由度の圧迫から、このゲームを救っている。

ドラマ部分がアニメーションではなく、一枚絵のスライドショウ形式になっているのも、激しい戦闘ミッションとの対称的な表現として評価できる。

シナリオはあるのだが、そのシナリオとは関係なく、プレイヤーはミッションを進めていく。そんな微妙なシナリオとミッションのリンクが、ともすれば独善的な語り口になりがちな「戦争」という物語において、ドラマを無理なく作っているという印象を受けた。

決して映画的な手法ではないにもかかわらず、ゲームクリア後にまるで映画を見た後のようなプレイ感を与えてくれたという意味で、この『AC04』は驚異的なフライトシューティング・ゲームなのかもしれない。

ひとつだけ残念なことは『AC04』は近未来の戦争を描いているのだが、近未来の戦争が、こういうスタイルには絶対にならないということを、ボク達がもう知ってしまっているということだろう。

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）

フリー編集者＆ライター。レーシングゲームとフライトシムをこよなく愛す。最近発売のゲームがみんな続編なのがチョット不満。完成度が上がるのはウレシイけど、たまにはドギモを抜かれる新発想が見たいザンス。

関連作品

エースコンバット3（3DSTG）

メーカ：ナムコ／機種：PS／価格：6,800円／発売日：'99年5月27日

シナリオ重視となっていた前作は、架空の航空機が登場。今回、実在の航空機に戻ったということは、前回のセールスが悪かったのか？

（※2）ダイアナンA：アニメ『マジンガーZ』に登場する女型ロボット。早乙女博士の改造により、「おっぱいミサイル」が無限に発射できるようになった。（本当なんだってば！）

（※3）飛行マニューバ：航空機の機動のことをカッコつけて言うとこうなる。→マニア用語

スカイガンナー ゲーム批評 3

ジャンル：3DSTG／メーカー：SCE／
機種：PS2／価格：5,800円／
発売日：2001年9月27日

R.D.　プレイ時間：12時間

兄弟、カワイイ見かけにだまされたらイタイ目にあうぜ……

過去の3DSTGへの経験や感覚を捨てろ!! 先入観があっては『スカイガンナー』の面白さが見えてこない



76 Point

空への憧れをもって

未来に希望もへったくれもない破滅的ゲーマーの皆さん。私たちの生活には何かが欠けていると思いませんか。何かですよ。何か。いやだなぁ、言葉にしないとわかりませんか？　俺たちにはッ！　あああ熱いSTGがッ！　足りてねえんだよ兄弟ッ！　というわけで、STG界の期待の新星『スカイガンナー』のお話を一席。

このゲームは全編にわたってやさしい雰囲気に包まれている。特に、「空へのあこがれ」に彩られたオープニングムービーは珠玉の出来で、思わず主題歌を口ずさんでは遠い空に思いを馳せてしまう。既存のSTGの多くは、内容がどうこう以前に、その泥臭いセンスのために人々から敬遠されてしまいがちだった。その点『スカイガンナー』は。彼女も安心・ママも納得のほのぼのゲームである。さすがは世界のSCE。破壊と殺戮にまみれたSTGの世界をがらりと変えてしまった。

本作のウリは、「簡単操作で自在に飛べる」ことだという（パッケージ裏参照）。これまでの3DSTGと違い、本作ではターゲットサイトを合わせた敵を軸にしてカメラが移動するシステムになっている。ちょうど、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』にあった「Z注目」の空中戦版だと思ってもらえればいい。倒すべき敵が常に画面内にいるため、空間認識力の低い人でも、敵を見失うことなく空中戦を繰り広げることができるのだ。これまで敷居が一段高いとされてきた3DSTGの中でも、かなりの簡単操作である。

また、地面や空中構造物を自動で回避してくれるため、神経質に激突死を恐れる必要もなくなった。さらに往年の名作『スカイキッド』（ミスをするとキリモミで落ちていく）のように、敵弾を食らってもボタン連打で復帰できるため、撃墜されることもほとんどない。

なるほど、つまりこのゲームは初心者向けなんだな……と思ってしまうが、それが間違いの元。全て罠である。

ここは地獄の激戦区

正直言ってこのゲーム、簡単どころの話ではない。難しい。滅茶苦茶難しい。ゲロむず。コントローラーを叩きつけ頭を掻きむしり近所迷惑な雄叫びを上げても、なおクリアできないほど難しい。打ちのめされた。

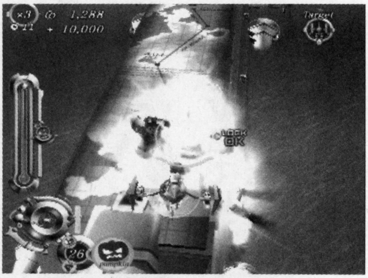
確かに、すぐにゲームオーバーにならないという意味では、本作は簡単だ。ボタンを連打する気力さえあれば、燃料切れにならない限り何度でも復活できる。しかし、それはごまかしというものだろ

う？　自分のプレイがどれだけ無様だったかは、プレイした自分がよく知っている。

　この難しさの原因は、あの「簡単操作」だ。敵機との1対1のドッグファイトでは何の問題もないのだが、複数の砲台を持つ巨大戦艦と多数の敵機に囲まれると、この操作システムが逆に足かせとなる。ターゲットをすばやく切り替えて対応すればいいのだが、自機の近くにいる敵から優先的に切り替わるわけではなく、出現順に順送りで切り替わるため、意図しない敵をターゲッティングしてしまい余計に混乱してしまう。カメラを自機後方に固定する「ビハインドビュー」や、機種の先にいる敵にターゲットを切り替える「チェンジマーカー」といった救済策も用意されてはいるが……それを使いこなせる人には、初めから簡単操作など必要ないだろう。

　コントローラーのボタン配置にも問題がある。×＝ブースト、□＝機銃、○＝特殊兵器という配置になっているのだが、これがまずい。たとえば、ブーストで加速しつつ敵機を機銃で破壊し、そのまま旋回して別の敵機を特殊兵器で攻撃したいとしよう。まず親指の腹で×ボタンを押し、親指の先で□ボタンを押して機銃掃射、そして旋回してから○ボタンを……どの指で押せばいいんだ？　他の3DSTGと同様にR1・R2ボタンをブーストにすれば、こんな問題は起きなかったはずだが。

　他にも、敵の弱点がわかりにくい、敵の破壊条件が妙に厳しい、処理落ち・フレーム落ちが激しい、一部やたらと条件が厳しく、指示通りの操作をしてもクリアできないミッションがあるなど、細かく欠点を挙げていけばキリがない。見た目との印象とは裏腹に、なんとも厳しいゲームのように感じられた。



とりあえず、空を“飛ぶ”ことは難しくはない。だが、ひとたび空戦となるといっきに難しくなる。

過去と決別せよ

　なんだか欠点ばかり挙げてしまったが、だからこのゲームは駄目だと言いたいわけではない。

　もし貴方が同時期に発売された『エースコンバット04』あたりを激しくやり込んでいて、3DSTGには自信があるとしたら、その自信を今すぐドブに捨てろ！　そして「これは別のゲームなんだ」と10回唱え、深呼吸してからチュートリアルを開始してほしい。過去の経験や感覚は、本作では邪魔になるだけだからだ。そのくらい『スカイガンナー』は新しい感覚なのだ。

　先入観を捨てて何度かプレイし、ターゲッティングや操作の問題を自分の腕で吸収できるようになってくると、ようやく本作の面白さが見えてくる。旋回性の高い機体で大空を縦横無尽に駆け巡る喜び、巨大な空中構造物を相手に戦うスリル、チェインやヒットを利用した賞金稼ぎ、僚機との獲物の奪い合いなどなど、3DSTGとしての楽しみは無数につまっている。壁を乗り越える力のあるゲーマー諸君には、この上なく熱いソフトになるだろう。

　つまり、『スカイガンナー』は初心者向けゲームとしては失敗しているが、マニア向けとしては成功しているのだ。それが見た目からはまったく判断がつかないというのが、もったいない話である。せめてパッケージのどこかに「女子供は手を出すな！　地獄で会おうぜ兄弟」と書いてあればよかったのだが。惜しい作品だ。

PROFILE

R.D.（あーるでぃ）

2D・3D問わずSTGをこよなく愛する（けどあんまし上手くない）フリーライター。ところで、『スカイガンナー』のサントラって出る予定はないんでしょうか？　名曲ぞろいなんだけどなー。

関連作品

ステラアサルト（3DSTG）

メーカー：セガ／機種：32X／価格：7,800円／発売日：'95年5月26日

宇宙を飛び回る3DSTG。広い空間の中を自由に移動できるという点と、巨大な空中構造物に対して攻撃を仕掛ける点で『スカイガンナー』に通じるものがある。

逆転裁判

ゲーム批評 4

ジャンル：AVG／メーカー：カプコン／
機種：GBA／価格：4,800円／
発売日：2001年10月12日

卯月鮎　プレイ時間：15時間

懐かしさと新しさを兼ね備えた肩の凝らない裁判ゲーム

『逆転裁判』は、推理AVGでは珍しい法廷もの。突如として発売され、スマッシュヒットとなった本作。その魅力の秘密とは。

斜陽の推理AVGに逆転の風が吹いた!?

道は『ポートピア』からつながっている。コマンド選択というシステムを採用し、ミステリー小説の感覚をうまく家庭用ゲームに持ち込んだヒット作。ここから一大ブームが始まり、名作が次々と生み出された。だが、ハードが進化し、ゲームがリアリズムを追求するようになると、コマンド選択式AVGの輝きは薄れ、好きなように動かせる（と感じる）アクションAVGにマジョリティは移っていった。その流れの中で、時代に逆行するように現れた本作『逆転裁判』は、再び『ポートピア』まで見晴らす道に立っている。

主人公は新米の熱血弁護士。無実の罪を着せられた人々を救うため、今日も法廷へと向かう。そう、本作はこの手の推理AVGとしては珍しい「法廷もの」なのである。ゲームには4本のエピソードが収められ、それぞれのシナリオは探偵パートと法廷パートに分かれる。どのシナリオでも、圧倒的に不利な状況から話が始まるため、探偵パートでは翌日の裁判までに新しい情報を集めることが必要だ。そして、法廷パートで検察側にその証拠を突き付けるという繰り返しで被告人の無実を証明していく。この繰り返しで逆転につぐ逆転が起こり、依頼人の潔白が明らかになっていく。

懐かしさの中にある裁判シーンの新しさ

探偵パートは、「移動する」「話す」などのコマンドを選んでフラグを立てていく昔懐かしいアドベンチャー。メッセージ表示時に〝ポポポポポ〟と音が出たり、手の形のポインタを動かして気になる場所を調べたり、と、いかにもファミコンAVG風の作りだ。音楽や音色も〝狙ってる〟感じで、どことなく『ファミコン探偵倶楽部』あたりを思わせ、古くからのファンにはうれしい。ただし、ゲームとしては総当たりAVGに過ぎず、特に新しいものはない。裁判パートの前置きとして、話を見せるための部分、という位置づけだろう。

一方、法廷パートは新味があり、本作の華だ。ここでは従来のAVGを離れ、依頼人を弁護することになる。有罪を確定させようとする検事を論破し、裁判官を納得させるため、こちらに不利な証言をする検察側の証人を尋問するというわけだ。「ゆさぶる」と「つきつける」、2つのコマンドを駆使して証言の中の曖昧な箇所につっこみを入れていく。具体的にいうと、証言の怪しいところを「ゆさぶる」と、つじつま合わせに、さらにおかしな証言をしてくる。そこで、その矛盾点に探偵パートで集めた証拠品を「つきつける」と、証人



82 Point



自信満々の証言も、どこかに矛盾点がある。
そこを「ゆさぶり」をかけるて崩していくのだ。

が真実を語りだす、という流れ。「ゆさぶる」は何度でも使えるが、「つきつける」は、ミスするとペナルティとなり、5回ミスをするとゲームオーバー。矛盾した証言につっこむシステムならば、以前にも『御神楽少女探偵団』の「推理トリガー」があったが、本作の「つきつける」は、成功したあとの状況変化が劇的で、かなりの爽快感を与えてくれる。

　こういった「逆転シーン」に限らず、演出のテンポのよさは法廷パートの特徴でもある。「異議あり！」という掛け声、弁護側から検察側へと一気にパンするカメラ、畳みかけるように叩かれまくる裁判官の木槌……これはまさしく裁判ドラマのパロディ。現実とは明らかにかけ離れているが、誰もが思う「法廷ってこんな感じ？」をうまく誇張している。

　シナリオも、そもそも逆転のためのお膳立てがあるわけだし、トリック中心に話が構築されているようなものだから、リアリティには欠ける。だが、それは『名探偵コナン』のような人気推理マンガも同じこと。特に欠点というわけではなく、悲壮感がないミステリークイズとして、軽いノリで楽しめる仕上がりになっている。小説やドラマでは裁判ものは人気のある題材だ。それをゲームにしようと思い立った発想が、スマッシュヒットの第一歩だったといえるかもしれない。

手の平に馴染む日常向けのゲーム

　内容に関してさまざまに言及してみたが、このゲーム最大のポイントは、「携帯機のサイズに合っている」ということ。ＧＢＡの機能を駆使しているわけではないが、結果的にユーザーの掌にすっぽり納まるサイズのゲームになった。

　現状では、携帯機を遊ぶ層はおそらく2つに分かれている。熱心に空いた時間を費やす小中高生と、もう一方はハイスペックなハードに疲れてしまった大人たち。

　本作は特に後者に受けているようだ。据え置き型ハード向けのソフトは、まとまった時間が2〜3時間ないとできない、というように、肩肘を張らなくては遊べなくなってきている。しかし、そんな時間が簡単に捻出できるほど余裕のある人は少ないだろう。それに、接続が面倒くさい、ロードが長い、演出が過剰、などの様々な要因が相まって、ゲームは全体的に重たくなってしまった。だからこそ、手軽に遊べる携帯機が見直されている。それは、消極的な理由かもしれないが、携帯機の大切な特徴のひとつでもあるのだ。

　たとえば、小説やマンガ、音楽などは、立派な娯楽のひとつではあるが、日常の隙間に入り込む形でするりと消費されてもいる。だが、ゲームは今、日々の生活という場所から遠くなりかけている。構えることなく気安く遊べる、この方向性は、ゲームが普通の人々にとって遠くならないためのカギである。本作は、ゲームに疲れた大人たちを少し引き戻す存在になったろう。

　作り手のアイディアと熱意がシンプルに形になる携帯機用タイトル。本作のような例が、携帯機の意義を教えてくれる。値段的には、やや割高だが、もう少し安価になれば、小説やCDを買うような感じで、一層気軽で身近なものとして遊べる。これがその先駆けになればいいのだが、どうだろうか。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。最近の注目株は『テレバイダー』。東京ローカルのMXテレビの情報番組。臨時ニュース風に入る「裏番組速報」が笑える。ついチャンネルを変えてしまう。サイトは http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品

御神楽少女探偵団（AVG）
メーカー：ヒューマン／機種：PS／価格：6,800円／発売日：'98年9月17日
時は大正、3人の少女が難事件に挑む。証言の矛盾を突く「推理トリガー」システムが推理AVGに新機軸をもたらした。特に『続・～』はかなり難易度が高く解き応えがある。

げんしのことば 5

ジャンル：AVG／メーカー：SCE／
機種：PS2／価格：5,800円／
発売日：2001年10月18日

米光一成　プレイ時間：11時間

なかなか面白いテーマなのに肝心な部分で「諦め」が見えた

新しい試みに挑戦する姿勢は賞賛されるべきかも知れない。だが、作品が発する「ことば」はこちらまで伝わらなかった……。



67 Point

サポートされっぱなしで絵文字である意味が……

てめぇは、ウンコ愛好者かっ！
近づくな、くそ喰らい！
脱糞フェチなキミなんて嫌いよ！
排泄物コレクターめ！

あなたは、村中の人々全員から、そう罵倒されたいと思わないか？

そう罵倒されながらも、村人に会えば、君はこう言わなければならない。

「ウンコ、探してるんです」

かわいいなと思っている女の子にも言わなければならない。

「君のウンコ、くれない？」

そして、また君は罵倒される、ウンコマニア！　と。

そんな体験をしてみたいと思うマゾ体質な君の願望をかなえるゲームが『げんしのことば』だ。

いやいや、残念ながら、罵倒されるのがテーマのゲームではない。このゲームは、絵文字を組み合わせて会話するアドベンチャーだ（だから上記の罵倒も本来は絵文字で表示される）。

プレイヤーの分身である主人公は、惑星調査員。不時着して壊れた宇宙船を修理するためには、りん光石を集めなければならず、そのために、この島の人たちとコミュニケーションする必要がある。主人公は、3Dで構築された島のなかを移動し、村人の絵文字コトバを聞き習得していく。リング状に表示される絵文字を選択決定し、2つから3つの絵文字を組み合わせて話す。

絵文字を使ってコマンド入力する部分は、そんなに目新しいわけではない。アイコンをコマンドにしているアドベンチャーゲームは、サン電子『リップルアイランド』、Mindscape Inc.『Deja Vu』など多数ある。

組み合わせるという意味では、言葉を組み合わせて会話をするスクウェア『アナザーマインド』、音階を組み合わせて魔法を使い進めていくルーカスアーツ『LOOM』などがある。

さらに絵文字の組み合わせで会話をすることを主眼としたゲームも存在する。Chris Crawford氏の『Trust and Betrayal』だ。6人の個性ある異星人と取り引きをするゲームで、絵文字を並べ、相手をおだてたり、わざと怒らせたりして、交渉していくスリリングな作品だ。

『げんしのことば』に新しさがあるとすれば、絵文字の組み合わせで会話するというシステムを導入したうえで、コトバそのものをテーマにした部分だ。セールスポイントには以下のように書かれている。〝ことばの通じない国に連れて行かれたときの会話のような不安感と、通じたときの喜びを味わえる！〟〝ことばを理解していくことで、異世界の人々と仲良くな

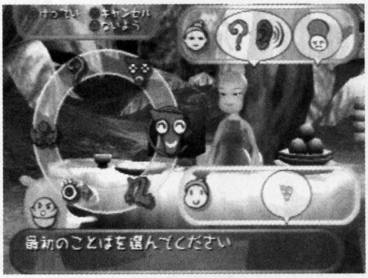
り、受け入れられて行く過程を楽しめる！〃

いままでのゲームにはあまりなかったし、ゲームに向いている面白いテーマだ。

ところがこのゲーム、テーマを担う肝心の部分である絵文字コトバの構築がうまくいってない。

絵文字コトバだけで展開することを諦めたのか、サポートマシンのナビくんが、重要な会話になるとすべて日本語メッセージで説明してしまう。「キミはなにがほしいのか……って聞いてるってワケだ　リン光石を見せてみたら？」と丁寧に、プレイヤーが次に何をすれば良いのかまで説明してくれる。ラストまでこの調子で親切いっぱいの説明はつづく。このため絵文字を習得したり、絵文字を読解したりする楽しみは損なわれっぱなしだ。

プレイヤーが使う絵文字コトバも、ほとんど、相手の言ったことをオウム返しにしてしまえば進んでしまう。それ以外の必要があるときは、ナビくんの言われるがままに行動すればいい。



なんとなく通じてしまう分、面白味に欠ける絵文字での会話。

多様なコミュニケーションを採用することができないために、全体の展開が制限される。たとえば次のように。

りん光石を手に入れるために河を渡らねばならない。何故か狼煙を探せと言われ、探していると、おっさんを探せと言われ、探し出すと、貝と交換だと言われ、貝を探していると、女の子を探せと言われ、女の子を探し貝を手に入れ、おっさんに貝を渡して狼煙を手に入れ、狼煙をたくとじいさんが来て、りん光石を探していると言うと、ちょうちょと交換だと言われ、探していると……。

そう、お使いゲームなんである。そのため長い道のりが苦行に感じられる。背景のグラフィックは牧歌的で美しく、面白い展開になっていれば、道のりの長さは、わくわくしながら移動する過程に転じたかもしれないのに。

単なる説明不足が原因で イベントの魅力も半減

いくつかのイベントは、興味深いものがある。

たとえば、ラスト直前、かわいい女の子が歌うための詞をいっしょに作るというイベント。歌詞の共同制作！　コトバがテーマのゲームにうってつけだ。だが、絵文字自体がうまく構築できてないためか、適当に入力してアタリを見つける作業、もしくは村人に良い歌詞がないかと聞いて集めたものを伝える作業に終始してしまう。

最初に書いたウンコマニアと罵倒されるエピソードは、枯れた花を元気にするために肥料としてウンコが必要となることから始まる。複雑な表現ができないため理由が説明できず「ウンコ探してる」と言うしかなく、みんなに誤解されてしまう。コトバをテーマにしているゲームとして、これも面白いイベントだ。が、プレイヤーは絵文字コトバの構築不足のために説明できないだけのように感じるだろう。展開の都合で選べなくなる絵文字が頻出するためだ。強制的に誤解される展開に導かれてしまった感が強い。

というわけで、正直なところ、誰にでもお薦めだ！　と言えるゲームではない。最初に書いたようなマゾ気質な人、言葉がテーマのゲームについて考えてみたい人、新しい試みに果敢にチャレンジするモノを応援する人、こういった人たちにお勧めする。

PROFILE
米光一成（よねみつ・かずなり）
フリーになったので楽しい仕事あれば教えてください。http://www.lv99.comにてTシャツや運命バッヂを販売したり、次は「攻撃召喚成長回復」（仮）です。

関連作品
Trust and Betrayal
メーカー：MindScape／機種：Mac

アイコンを並べて個性豊かな異星人と密談し、弱点を探りあいながら、戦って能力アップしていくゲーム。http://www.erasmatazz.com（Siboot Ⅱ）でダウンロードできる。

ゲーム批評にひとこと　『FF』特集か……『ミスティッククエスト』は？（千葉　カベジマイサム）

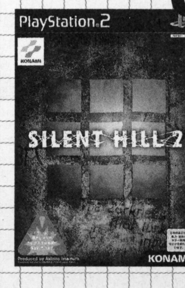
サイレントヒル2　6

ジャンル：ホラーアドベンチャー／
メーカー：コナミ／機種：PS2／価格：6,980円／
発売日：2001年9月27日

緋澄光一　プレイ時間：15時間

“闇”が増幅させる“負”のイメージを振り払えない“恐怖”がプレイヤーにつきまとう

ホラーゲームとして秀逸なできである本作。同じホラーゲームの名作である『バイオ』との決定的な違いとは？



76 Point

闇が演出する恐怖とは

おそらくほとんどの人が共通して恐れるものの一つ、「闇」。僅かな灯りもない暗闇に立つと、実際に身の危険が迫っていたり、幽霊のような超常現象に直面しているわけでもないのに、言い知れぬ不安に駆られてしまうものだ。ただ暗いというだけで恐れを抱くのは、危険なものがあるかもしれないとか、非日常的な現象が起こるかもしれないといった負のイメージを、闇が増大させるからだろう。ホラー映画では、闇を効果的に使うことで観客の恐怖心を煽るというのは常套手段だが、ではこれを巧みに利用したゲームはというと、やはり『サイレントヒル』しかあるまい。

第一作は、霧と闇に包まれた街を彷徨うという設定はもちろん、狂気と謎に満ちたシナリオが非常にインパクトがあり、何よりも恐かった。そして続編の『サイレントヒル2』も、期待を裏切らない完成度と恐さを保っている。とはいっても、異形のモンスターが徘徊する街を探索し、アイテムやヒントを集めて謎を解いていくというシステムは、そもそも『バイオハザード』（以下、『バイオ』）とまったく同じものだし、前作との大きな変更点もないため、それ自体に目新しさは感じない。

戦闘部分のアクション性においても不満はある。『バイオ』では多種多様なモンスターが出現するので、状況によって戦い方を変えていく必要があった。しかも、弾数制限が戦闘の緊張感を助長させている。こうした点が、『バイオ』がアクションゲームとして優れている要因だ。

その点、『サイレントヒル2』は実に対照的。本作ではどの敵も動きが鈍く、逃げるのは容易いし、数も種類も少なくなっているので単調な戦闘になりがち。しかも、銃の他に鉄パイプなどの打撃系武器が存在するので、弾切れはさほど重大な問題ではない。

また、この手のゲームはクリアまでの時間が短いもの。そこで、繰り返しプレイできる工夫が重要になってくる。本作もマルチエンディングだったり、二週目以降に隠し武器が存在したりと工夫は見られるが、それでもいまいち魅力に欠ける。エンディングが変化しても、そこまでのシナリオが全く同じなので飽きやすいし、隠し武器にしてもあまり有用性が見られないためだ。こういったように、本作はアクションゲームとしてはそれほど優れた出来とは言えない。一方で、初心者向けとして、ダメージを受けてもゲームオーバーにならないという「ビギナーモード」があったり、謎解きの難易度を変えられるといったシステム



どうしようもない陰鬱さと、まとわりつく霧。気が狂いそうな悪夢の中へと引きずりこむ。

的な工夫が凝らしてあるだけに、余計にアクション性の粗が目立って感じてしまう。

これでは『バイオ』の二番煎じと捉えられても仕方ないかもしれない。しかし、あくまでもそれはアクションゲームとして見た場合だ。視点を変えてホラーゲームとして考えると、恐怖のベクトルは明らかに『バイオ』とは異なった方向に向いているので、印象はずいぶん違ってくる。

『バイオ』におけるホラー性というと、ほとんどの場合モンスターに凝縮されている。その質感、数の多さ、動きなどと、それらのどれからも嫌悪感とも言える恐怖を感じるが、いったん目前の敵を倒してしまえば、それはかなり薄れてしまう。そして、敵が再び出現すればまた恐くなるという、いわば断続的な恐怖なのだ。

対して、本作で味わえるのは持続的な恐怖。そしてそれこそが面白さの秘密だ。その最も重要な役割を担っているのが、先述した暗闇。本作では暗闇以外に深い霧もあるが、視界の悪さという意味で、どちらも恐怖を演出する舞台装置となっている。フィールドのすべてが霧と闇に支配された世界では、いやがうえにも「もしかしたら敵が近づいているかもしれない」、「これまで見た以上の不気味な敵と出会うかもしれない」という不安が募る。それが緊張感や焦燥感を増幅させ、結果として恐怖心を生みだす。霧と闇は、人間心理を上手く利用した結果生まれた演出なのだ。終始視界の悪さが続くフィールドをどんなに走り回ったところで、まとわりつく恐怖を振り払えないのも納得がいくだろう。

シナリオ面はどうなの

本作がホラーゲームとして秀逸な要因として、忘れてならないのがシナリオ。主人公ジェイムスのもとに、病死したはずの妻から手紙が届く。彼は妻を捜してサイレントヒルを訪れるが、そこで出逢うのは無数の怪物と奇妙な登場人物たち。そしてシナリオが進むにつれて明らかになるのは、妻の死の真相と、それを悔いるジェイムスの運命。なんとも暗いテーマで、逃れようのない現実に直面した主人公からは、絶望しか感じ取れない。どんなに絶望的状況に置かれていても、脱出という希望に満ちていた『バイオ』とは正反対だ。けれども、「絶望」もまた恐怖の対象の一つのはず。そうしたテーマが全体的な恐怖をよりいっそう引き立てているのも注目すべきポイント。

すべてのエンディングを迎えても多くの謎を残したままのシナリオだが、現実と非現実の境界が判別できない世界観も、不可解な行動を取る登場人物たちも、すべてが人間の心の内に潜む狂気、いわば闇が具象化したものだと捉えれば、これほどホラーに相応しいシナリオはないだろう。その意味で、シナリオ的には非常に優れたものと言える。

なにかとゲームのホラー性は批判されがちだが、続編では、批判を恐れずホラー性こそ追究していってほしい。アクション性においても改善すべき問題はたくさんあるが、本当の恐怖を体験できる本作に求められているのは、何よりも「恐怖」である。さらなる悪夢を見てみたいというのが、『サイレントヒル』シリーズファンの正直な心境なのだ。

PROFILE

緋澄光一（ひすみ・こういち）

プロフィール：本作では、実はラスボスを倒した瞬間が恐い。なぜって、エンディングの分岐条件がわかりずらいため、「まさか一度見た結末かも」って恐くなる。もしかすると、これが本作での一番の恐怖なのかも

関連作品

バイオハザード（ADV）

メーカー：カプコン／機種：PS／価格：4,800円／発売日：'97年7月25日

言わずと知れたホラーゲームの大家。独特の操作感覚は、"動きたいときに動けない"という恐怖を上手く表現していた。弾数制限による緊迫感とカメラワークを駆使した演出も見事。

ゲーム批評にひとこと
『DQⅣ』のリメイクは悲願でしたが、6800円って高くないっすか？（東京　元千秋ファン）

シェンムーII

ジャンル:AVG/メーカー:セガ/
機種:DC/価格:7,800円/
発売日:2001年9月6日

ナンタ・アルノ　プレイ時間:45時間

ゲームであることを超越した大胆な総合シミュレーション

意味がないものにも徹底的にこだわるのがAM2の流儀。その魅力は世界に通じるものだろうか? フランス人が斬る!



78 Point

目的とテーマから完全に解き放たれたAVG

物事の捉え方には一定の型があるとされるが、時々、型を超え人間全体の考え方を進歩させる発想が生まれてくる。

『シェンムー　一章　横須賀』(以下『I』)では中国マフィアの謎の男=藍帝に父を殺された主人公の涼が復讐を誓い、香港に旅立つまでが描かれた。『VF2』に近いデザインで、華麗かつ緻密な3D技術で作り上げられた横須賀とその港が舞台となった。

『シェンムーII』(以下、『II』)では、涼の冒険が香港の埠頭から始まって湾仔を起点とし、吹きだまりの九龍城、さらに山奥の桂林に及ぶ中国を舞台にした雄大な旅だ。ここまでは純AVG系と同じだが、『シェンムー』は物語と共に仮想現実とも言える世界を我々にもたらすのが特徴だ。ゲームの筋を追うか、冒険から離れて街に溶け込み、自由に散歩するかはプレーヤーが決めていいのだ。

『II』ですぐ目につくのは世界の広さと作りの細かさだ。『I』の10倍のスケールと言われたが、確かに『II』は横須賀の街を狭苦しく感じさせるほどだ。

プレーヤーは皆、街の構図を憶えようと、本物の街を歩くかのようにゆっくりと建物を見たり、店や無数に走る小路を頭に入れようとするだろう。

本作ではそのための新システムが加えられた。常に位置を示す地図の導入、目的地まで通行人が案内してくれるというロックオンシステム、部屋を隅々までチェックできる主観的カメラも導入された。けっこう便利だ。ちょっとした配慮のおかげで、スムーズに街を憶えられる。

それだけではない。どうやら『II』を理解するには、『I』を忘れた方がいいらしい。

作り手側は『II』で実現させたかった目標が少なくとも二つあったと思う。一つは3D環境を徹底的に充実させること。3Dだけでゲームは作れないが、仮想現実を目指す『シェンムー』にとって不可欠な要素だった。もう一つは『I』でごく短かく一本筋だった物語に、多数の人物と物語上の複数の岐路を導入すること。それによりAVG的な面はRPG並みに魅力的になった。涼が嫌々ながらも刃(レン)と相棒になり、他にも主要登場人物がいて「自分は一人ではないぞ」と常に強い励みになる。ゲーム全体も活発になった。

普段、ゲームは「遊び」を与えてくれるものだが、本作では言葉では伝えられない「体験」をプレーヤーにもたらす。この点で、任天堂の『ピクミン』のように「枠がはっきりしている」「目的とテーマが絞られている」ゲームとは

相対的じゃないだろうか。

僕は湾仔を散歩して一体何時間を費やしたことだろうか！ 傍らに旅情と懐かしさを呼ぶ世界があり、表裏一体になっている。こんな仮想現実をもたらしてくれるのはおそらく『Ⅱ』しかないだろう。

アンバランスさが孕む新しい可能性

『Ⅱ』はAM2重役鈴木裕氏の作品であることがかなり影響していると思った。'85年以降ゲーセンをリードしてきたAM2は、ゲーム機における予算制限を考慮することは一切なかった（特に高価な体感ゲームはこれだった）し、同じ理由でAM2は3D技術の発達に非常に貢献した。この2点を併せ持ち、「限界認めぬ」鈴木裕が移植版でない家庭用ソフトを作るとなると、AM2らしい規模を持ち、内容的にもインターフェース的にも定義できない、AM2の精神そのものを表す総合的シミュレーションとなる。具体的には、内容に関して『Ⅱ』は『Ⅰ』よりアンバランス性を持つという印象もある。それは『Ⅱ』がまとまっていながらも、ゲーム上あまり意味のないものの、でもこだわった要素が多いからだろう。たとえば、飲食店で食事をする人々の風景がリアルに描かれているが、主人公だけは食事をとることができないのは残念だ。逆に、ガチャガチャコレクションは収集できるシリーズが多く、質屋組織も凝っていて、それだけで一つのタイトルになり得る。『VF2』を基盤にした格闘システムも、「落とし玉」ゲームも同様だ。ゲームの焦点が絞られてないゆえ、一般的なプレーヤが迷うのでは？ しかし、このアンバランス性こそ、ソフトとしての新しい可能性を孕んでおり、ゲーム全体を新しい方向へ導く膨大な視野を持つ作品となったのだと思う。『Ⅰ』より遙かに、『Ⅱ』は固定性を始めゲームに関する全てのルールを否定したことがよく感じられる。

映画を超えた予算で作られた本作の売り上げは10万本程度。この背景にはDC生産中止があり、コアなセガファンを除けばDCを既に忘れてしまった人が多いというのがあるのではないだろうか。しかし、『Ⅱ』の最大の不利はその優れた要素じゃないだろうか。つまり、ジャンルの集大成であり、かつアンバランスであることがウケなかったのではないだろうか。ゲームの焦点が絞られていないことは、傑作を生む魅力であると同時にビジネスとしては最大の罠でもあるのだ。『Ⅱ』にはあまりにも相異なる側面（特に3D散歩系と格闘系）を含んでいるゆえ、はっきりした対象＝ユーザーを持てないのではないだろうか。

『シェンムー』の世界を散歩しつつ、また同時に『VF』並みの硬派格闘ゲームができる人が、ゲーマー以外に本当にいるのだろうか。セガらしさが満載で、コアなセガファンには持ってこいという雰囲気は随所に感じる。しかし、総合的であるのは、傑作への道であり敗北への道でもある。『Ⅱ』は、AM2が自分らしさを出し、セガゲームで育ち、昔からセガを支持してきたファンを極端に重視し、自由に作った作品だ。その結果、ゲームを遙かに超えた、膨大で多様な世界が現れた。

『Ⅱ』は消え去ろうとするセガDCの真髄であり、懐かしさを呼ぶDCの偉大な遺産なのだ。



限りなく自由度が高いという魅力は、時にゲームとしての統一性と相反することとなる。

PROFILE

ナンタ アルノ（なんた・あるの）

'73年生まれ。現在は博士課程で科学史を勉強中。8歳の頃だったか、マテル機や任天堂G＆Wを手にしてから、いまでもゲームから離れられない。本記事でライターデビュー。

関連作品

バーチャーファイターⅡ（格闘ACG）

メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年：'95年

3D格闘ゲームを本格的にした'95年のゲーセン大ヒット作。結城晶はやっぱりカッコいいなぁ。

ゲーム批評にひとこと　結局ゲーム業界も「売れたモン勝ち!!」なんですね。（福島　高荒良裕）

タイピング OF THE デート

8

ジャンル：ETC／メーカー：ハドソン／
機種：DC／価格：4,800円／
発売日：2001年９月27日

櫛引直樹　プレイ時間：12時間

女の子と仲良くなりたいんなら上手くなれ!! なにを??

タイピングソフト＋ギャルゲーのはずでしょ この娘のために上達したい!! そんなキャラがいれば……

68 Point

亜流から本流へチャンスは存在している

なるほど、このゲームは面白いし上手いと思う。自分の台詞をタイピングすることで、実際に自分が話しているような感覚に陥れ、高レベルの感情移入度を演出。タイピングで波動砲のエネルギーをためるのでもなければ、ゾンビに銃弾を浴びせるわけでもない。言葉を紡ぐために〝打つ〟のである。女の子と仲良くなるために、主人公キャラターのパラメーターをあげるのではなく、プレイヤー自身のスキルアップが要求されるのも画期的。女の子ために精進しろということです。結果としてプレイ中のタイピング＝決めの台詞をもどかしく声にだす、まさにそんな感じがしてしまいます。それだけに女の子とのデートが上手くいったときの達成感もひとしお。ゲームとしてここまで〝タイピング〟に意義付けできたのは、『北斗の拳〝激打〟』ぐらいでしょう。

ただし、このゲーム、タイピングゲームとしての面白さとギャルゲーの新システムをもっているとしながらも、肝心な部分で足元をすくわれているのです。……ギャルゲーにしては〝萌え〟が足りないのですよ、これが。ヒロインとして登場するのは3人。3人で〝萌え〟のニーズに応えられると⁉ とりあえず〝メガネ〟入れといてくれないと当方困るわけですよ。あとはお団子頭の中華娘もできれば欲しい。現状の3キャラで、目の肥えたギャルゲーユーザーを引きこむことは難しいでしょう。

タイピングゲームにギャルゲーという要素を取り込み、その可能性を見せてくれてはいます。しかし、あまりにもギャルゲー的な要素が薄く、タイピングゲームの亜流で終わってしまっているのが残念です。もし、妹が12人いて、幼馴染が熊好きで、なおかつ帝都の平和を守りつつ、メイドロボが2パターン登場していたのならギャルゲー史に名を残す一本となっていたことでしょう。今のは冗談ですが、女の子キャラクターがあと5パターンでも用意されていれば、もっと違った評価が得られたはずです。いいゲームですが、敢えて再び言わせていただきます、このゲームはタイピングソフトの亜流である。ホント残念……。



タイピングテクニックとともに、選択肢選びも重要。ただ打つだけでない工夫も効果的だ。

PROFILE

櫛引直樹（くしびき・なおき）

'72年生まれのライター。『タイピング OF THE デート』では、かなり指がつり気味。ラブレターとか面白い要素は満載なんだけどねぇ

関連作品

新世紀エヴァンゲリオン　タイピング補完計画（ETC）

メーカー：GAINAX／機種：DC／価格：6,800円／
発売日：2001年８月30日

人気アニメをモチーフにしたタイピングゲーム。名場面の再現や、なかには女性キャラを口説けるモードもあり、キャラクターゲームとしてサービス満点だ。

ゲーム批評にひとこと　『ヘラクレスの栄光』の続編をPSかWSCで出して。どのメーカーでもいいからさー。
（神奈川　へのつっぱり）

ブラボーミュージック

9

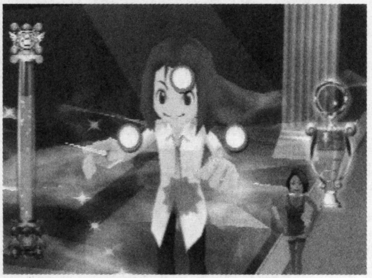
ジャンル：ETC／メーカー：SCE／
機種：PS2／価格：4,980円／
発売日：2001年10月11日

如月七葉　プレイ時間：31時間

世界は音楽、音楽は世界だ！アナログボタンを活用した新感覚音ゲー

マンネリ感漂う音楽ゲーム界に、クラシックの調べは何をもたらすのだろうか。

67 Point



演奏の良し悪しで街の雰囲気ががらっと変わってしまう。

ボタンを押す喜びふたたび

はじめて自動販売機でジュースを買った日のことを覚えているだろうか。硬貨を挿れボタンを押すと、その部分が輝き、一瞬の緊張を経てゴトリと商品が落ちる。己の意志によるボタンを押すという行為が世界に変化を与える感動は、コンピュータゲームの根源的な楽しさの一つだろう。

『ブラボーミュージック』はPS2標準のアナログコントローラを活用し、タイミング、ボタンの種類の他、〝押す強さ〟という要素を加えた指揮ゲーだ。ボタンを押すポイントには弱中強の3種類があり、力強くボタンを押せば大ボリュームの演奏となり、弱入力ではおとなしい演奏となる。ボタンの入力間隔を広くすれば演奏テンポがゆるやかになり、連打すれば高速演奏が可能だ。これは、CDからの直接再生を一切行わず、高性能な内蔵音源のみで演奏を行うからこそ可能な仕様である。

楽曲は「白鳥の湖」など、メジャーなクラシックが採用されていて馴染み易いが、ゲーム自体の難易度は高め。緊張した局面でつい力が入ってしまうなど、人間の本能的なアナログさが感じられるのは面白い。また、プレイヤー＝指揮者のはずが、実際にはコンピュータの厳しい指示通りにタクトを振り続けなければならないため、自分なりの曲イメージを持つクラシックファンは、ストレスが溜まるかもしれない。しかし、クリアした曲は制約のないフリープレイで想いのままに指揮することができるようになるので、曲集めが目標になり挑戦意欲が湧く。

ストーリーは、喧嘩の仲裁、悪天候の回復、はては宇宙人との第3種接近遭遇まですべてを音楽の力で解決するという、運転マナーのなっていないドライバーを何故かパチンコで諭すパチンコ漫画のようなノリ。ミスが続けばUFOからのレーザー攻撃でパトカーが爆破されるが、最高の指揮を行えば街が建物ごと踊り出す。指揮者の責任を痛感させられる素敵な演出だ。釣り人イトーイが湖に沈んでいくバッドエンドは特に必見。ボタンを押す原始的な喜びと世界を指揮する雄大な楽しさを同時に味わえる野心作として評価したい。

PROFILE

如月七葉（きさらず・ななは）
クラシックを聴くと「マジックナイト」(PC98)を想いだすライター。ベラボーマン、初代ストリートファイターと続く圧力感知ボタンゲームの伝統に乗っ取り、今作も長時間プレイは指が痛いです。

関連作品

ザ・マエストロムジーク　ツヴァイ
メーカー：コナミ／グローバル・A・エンタテイメント／機種：PS2／価格：7,800円（専用コントローラ付）／発売日：2001年8月2日
専用コントローラを実際に振ってオーケストラを操る。第1段の収録曲やクリスマスバージョンの発売は、本タイトルのマーケティングにも影響を与えたと思われる。

ゲーム批評にひとこと
『FFムービー』つまんなかったなあ。先日観た『コレリ大尉のマンドリン』のほうがずっと面白かった。（神奈川　川瀬哲）

AIR

ジャンル：AVG／メーカー：NECインターチャネル／機種：DC／価格：6,800円／発売日：2001年9月20日

脳みそホエホエ　プレイ時間：25時間

マンガによるゲームソフト批評。今回は待ちに待ったＤＣ異色作『Air』の登場です。





ゲーム批評にひとこと　「超クソゲー」買いました。まあ面白かったです。（福岡　新飼隼人）



脳みそホエホエ（のうみそ・ほえほえ）：高田裕三さんの漫画が大好きなイラストレーター。過去「3×3EYES」のゲームのために買った本体は多数。ただ今HP閉鎖中ですが年内には新サーバーで復活予定です。

ゲーム批評にひとこと　表紙は竹本泉先生を希望。（北海道　清野淳）

いろいろあったゲーム業界！　これからどうなる!?

複眼視点

21世紀のテレビゲーム業界は、『DCの製造中止』から始まった！　Produced by 武田丸男
セガのマルチプラットフォーム戦略、GBA、GCと２機種を発売させた任天堂、
来年にはXboxも登場する。これから、ゲーム業界はどうなる?!

第12回　○×△□はどうなる?!

毎年毎年、〝いろいろとあった〟といわれるゲーム業界ですが、21世紀のスタートの今年は、いきなりセガの「DCの製造中止」・「マルチプラットフォーム戦略」、「新事業方針／新役員の発表」など、セガが〝台風の目〟でした。

一方、任天堂がゲームボーイアドバンス（以下、GBA）、ゲームキューブ（以下、GC）の2機種を3月、9月と、立てつづけに発売し、大きな話題を呼びました。PS陣営には、目立った大きな動きは無かったものの、バリエイションに富んだ戦略で、〝王者の地位〟を不動のものとしております。

さらに来年2月には、いよいよXboxが登場し、ゲーム業界だけではなく、社会的にも大きな話題を呼ぶことが期待され、相変らずゲーム業界は活況を呈しているように見えますが、年2回開催されていた〝東京ゲームショウ〟（以下、TGS）が年1回の開催になるなど、後退傾向も現れています。

そこで、プレイヤー・業界人それぞれの立場から年末〜来年のゲーム業界を語ってもらいました。

ユーザー代表

僕たちのことも考えてください！

（ヒロシ　21歳　専門学校生）

★GCはどうなる?

今まで人気者の兄さんの陰に隠れていた愛すべき弟が、ようやく独り立ちのデビューを飾った、というのに、また、宮本茂さんの〝自信作〟と謳われている作品（第一印象＝〝レミングス〟は僕だけ?）が登場したというのに、いったいGCはどうなっているのだろう？

〝超猿玉〟や〝ジェットスキー〟で、新ハードをお迎えしようとは思っていなかったけれど、それにしても〝弟分〟や〝ぞろぞろ〟で、僕たちの〝熱いゲーム魂〟が燃え上がることはないだろう！

前回のハード（N64）が登場した時も、業界評論家のような方々が『波がスゴイ！』とか『3Dの本質が…！』とかの発言で、盛んに新ハードのPRにつとめていたようだったけれど、要するに、僕たちプレイヤーにとっては、〝夢中になれる〜〟、〝おもしろいゲーム〟がほとんど無い、というのが、前回（N64）も今回も共通して感じていることなのだ。

既に発表されているラインナップの中にも〝！〟と感じられるタイトルは少ないし、この本が発売されている頃には登場しているカラーバリエイションにも、それほど心をくすぐられることもない。

もちろん〝大乱闘〟や〝針ネズミ〟が大好きなプレイヤーも多くいることだろう。でも、GCの現



遂に発売されたGCだが、その滑り出しは静かなものだった。

状に〝?〟を感じているゲーム好きの方が、圧倒的に多いのでは? 独断ではありますが、〝N64の後継機〟にならないことを祈っています。

★TGSはどうなる?

毎回毎回、TGSに出展していた多くのメーカーに、どのような事情や都合があるのかはわかりませんが、13万人もの入場者があるようなイベントが、突然に中止してしまうというのは、どうして? 僕たちの耳にも聞こえてくる、いろいろなウワサ話しなどでは〝出展料金が高すぎる〟とか、〝CESAの会員の足並みが揃わない〟とか、いろいろと言われているようですが、それって〝大人の事情〟というものでは?

以前行われていたように、規模を縮小するとか、開催方法を検討するとか〝道〟はなかったのでしょうか? 多くのユーザー(10万人以上!)は悲しんでいます。

〝秋〟は引き続き開催する、とはいえ、半分になってしまうことは確かです。〝PS陣営〟が独自に開催してくれませんか?



★Xboxはどうなる?

満を持して、というか、いよいよ、というか、10月に開催されたTGSで、遂に〝Xbox〟が姿を現しました!

大きい!

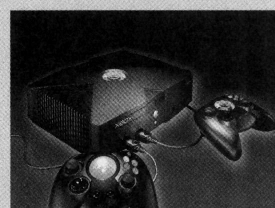
N64やDCに日常的に接していた僕たちには、さほどコントローラーが大きいとは思っていなかったのですが、実際に目にしたXboxは「本体が大きい!」としか言いようがないと思います。

本誌が発売されている時には、Xboxはアメリカでは何本かのソフトともに発売されていて、その評判や、アメリカ国内におけるGCとの比較なども聞こえているのでしょうが、僕たちの目の前に登場するはずの来年2月には、先日のTGSの会場で実際にプレイすることのできたソフトが、どこまで完成度を上げ、僕たちを夢中にさせてくれるのでしょう?!

いろいろな雑誌などで、日米のMSの方々は、Xboxの真価は〝ブロードバンド標準対応〟のネットワーク機能(ゲーム)にある、とおっしゃっています。

先日のTGSに、そのようなゲームはあったのでしょうか?

また、いったい価格はどの程度になるのでしょう?



いまだに価格が発表されていないXbox。ハード戦略も見えてこない。

ヨーロッパで発売される金額から類推してしまうと、とっても僕たちには耐えられない値段になってしまいそうな気がしますが……。

でも、現時点では僕は【Xbox購入派】のひとりです。発売日当日かどうかはわかりません。また、先日のプレイアブル・タイトルに魅力を感じた訳でもありません。今までのゲーム機にはない〝大きな可能性〟のようなものが感じられるからです。

ですから〝可能性〟がなさそうだと判断した瞬間には……。

★年末商戦はどうなる?

『メタルギアソリッド2』でしょう!

あとは〝Q〟かな?!



今年も1年いろんなことがありました。

メーカー代表

日本国内のゲーム市場は、いったい…?!（タケリン　42歳　業界歴12年超）

★年末商戦はどうなる?

GCは秋に登場してしまったし、Xboxは来年2月に持ち越されてしまったし、DCは撤退してしまったし、GBAはどうかな……?!

ソフトにも大作が少ないし、山脈のような年末恒例のラインナップにも乏しそうだし…。

ゲーム業界／商戦が最も熱く燃え盛る年末／ボーナス／クリスマス／正月商戦を目前に控え、テレビゲーム販売関係者の最も大きな注目点はどこにあるのでしょう?ゲーム専門誌などの人気ソフトランキングから想像すると（この原稿を書いている11月上旬の時点では）、年末に店頭をにぎわせているだろうと思われるPSソフトは『メタルギアソリッド2』（11月29日）と『ときめきメモリアル3』と……、といったところかと……。

目を転じようとしてもDCには『サクラ大戦4』しか残っていないし……。

そのような〝流れ〟の中では、やはり〝任天堂陣営〟に軍配が上がるのでしょうか?

自らの収入ではなく、親が子どもに買い与えたり、プレゼントに、といった〝流れ(市場)〟が〝任天堂陣営の独擅場〟であることは、テレビゲーム業界の歴史的な事実でもありますが、今年末〜来年始の市場においては『スマブラ』、『どうぶつの森』に加え、GBAが販売数量を大幅に伸ばし、その〝歴史的事実〟を踏襲することになるのではないでしょうか?

また、〝PS2〟も大きく販売数量を伸ばすことになるのでしょう?!

しかしながら、その割には〝PS2ソフト〟が伸びず、映画、アニメなどのDVDソフトが伸長するのでは?!

いったい〝テレビゲーム業界〟はどうなってしまうのでしょうか……?!

★TGSはどうなる?

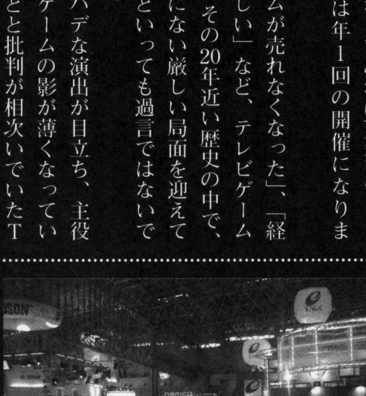
マイクロフト社、というよりもXboxが、TGS史上最大の出展スペースを確保するとともに、150台を越える試作機／試作ゲームを出展したこと、またマルチプラットフォームを標榜したセガが、久しぶりに出展をしたことなどが大きな話題を呼んだTGS。入場者数も前回を上回る13万以上が会場を訪れ、最近沈滞気味のゲーム業界に、久し振りの明るい話題を提供したかと思っていたのに、終わってみれば「来年から〝TGS〟は年1回の開催になります」。

「ゲームが売れなくなった」、「経営が厳しい」など、テレビゲーム業界は、その20年近い歴史の中で、今までにない厳しい局面を迎えている、といっても過言ではないでしょう。

年々ハデな演出が目立ち、主役であるゲームの影が薄くなっている、などと批判が相次いでいたTGS。本来の〝ゲーム〟、〝ゲームの楽しさ〟を紹介、広めていくことからかけ離れてしまっていたことのツケが回ってきた、といわれても仕方のないのでは?

いわば〝バブルが弾けた〟ということなのかも知れない…。

IT産業の一翼を担っていたはずのテレビゲーム業界には、産業界全体からも注目が集まっていたはずです。少なくとも今の段階では、（出展料金、開催時期の問題などがあるのだろうが）開催回数を減らすのではなく、別の運営方法を検討／発表するべきではなかったのでしょうか?



遂にゲームショウも年一回開催に。見所はあるが、ゲームとは関係ないこともしばしば。

今一度〝原点〟に帰り、〝ゲームの楽しさ〟を広めていくことがCESAに与えられた使命だと思います。

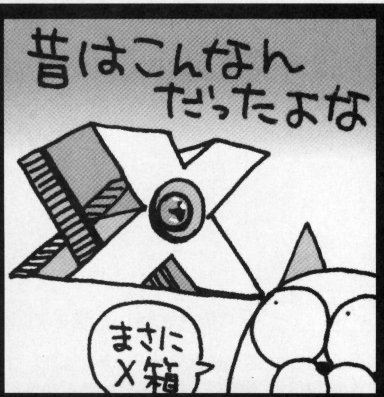
★Xbox／GCはどうなる？

前述したように、本年末〜来年始のテレビゲーム市況の中心は、〝任天堂陣営〟、というよりも、本コーナーで良く触れているように〝陣営〟ではなく、〝任天堂〟そのものになることでしょう。

前作がミリオンヒットになった『スマブラ』、幅広い年齢層に受けいれられた『どうぶつの森』の、それぞれ続編が新ハード＝GCで発売されることから、GCそのものも、出荷／販売台数を伸長させることは間違いの無いところ。

（セガからは『ソニック』がGC、GBAの両ハードに登場。このことはセガのソフトがセガのハードを離れ、マルチプラットフォーム展開する際の可能性を探る、大事な試金石ともなることでしょう。）

しかしながら、GCの〝数量（台数）〟となると、いささかの不安があります。



テレビゲーム業界、というよりも、テレビゲーム機は瞬間的、というのは大袈裟であるにしても、月間販売台数100万台を超えるぐらいの勢いがないと〝売れた！〟という実感に乏しい、厳しい（？）業界です。

12月には松下電器からGCにDVD機能を付与した〝Q〟も登場する予定ですが、生産／出荷数は、ゲーム機としての比較にはならないほどに情報が抑えられている、との情報が。

任天堂が、年末〜年始の王者になることは間違いのないところでしょうが、同社に〝陣営〟という考え方があれば、その地位はさらに強固になるのでしょうが…。

また、11月には両機種ともに、アメリカでの発売を開始します。ソフトの開発費が天井知らずに高騰する今日、ソフト会社は開発費の償却を全世界でのソフトの販売数量で見込んでいる、というよりも、日本国内よりもアメリカ、ヨーロッパにソフトの企画／販売戦略の中心軸をおいているメーカーが圧倒的に多くなっていることは明白。

恐らくXbox陣営の考える市場の中心軸はアメリカになることでしょう。その傾向は、任天堂にも〝N64〟の頃から顕著ですが、日本

願わくは、両ハードともに、日本国内の市場を二の次に考えることなく、注力していただきたいものです。（Xboxの日本進出の〝本番〟は、これからかもしれないけれど…。）

両者を俯瞰して…

今年から来年にかけてのゲーム業界のニュースには、プレイヤーの立場、業界人の立場、それぞれにおいて、かなり違った〝考え方〟、〝意見〟がもたれるものと思います。

そのことは、プレイヤーの立場では『国内で発売される、面白そうなゲームは？』といった話題が中心になる一方、テレビゲームをビジネスのネタとしている業界人にとっては、『〝市場の中心〟はどこにあるのか？＝日本国内には無さそう』、といったことが視点の中心になってしまうことから、自ずとスタンス／ものの見方が違ってきてしまいます。その傾向は、今後ますます顕著になっていくことになろうかと思いますが、我々にとっては、やはり日本国内のゲーム、およびゲーム業界が賑わってくれることがナニヨリです。（Xboxには、所詮無理な注文かも知れませんが）

TGSもGCも、日本のゲームファンを大いに楽しませ、騒がせつづけてくれることを願って止みません。（武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

ゲーム業界のムゴイ現実が良く分かる！　下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第4回！

悲しく楽しいゲーム業界裏事情



第4回　業界人にお金が残らないワケ

Written by 橋本和明

業界人は意外に給料が安い。下の方では、10万円台もアタリマエ、といった所だ。給料が安い、徹夜が多い。しかし、だからといって使う暇が無いほど忙しいのだから、お金は残るはず。じゃあどうしてみんながみんな、貧乏なのだろうか？

CASE 1 食費に消えた！

三食昼寝は業界人の基本。徹夜の連続とはいいながら、意外に間の居眠りなどで、じっくり寝ているケースが多い。イスの上で睡眠をとっておきながら、4徹目ッスと抜かす業界人もいるので、言葉面通り取る訳にゃいかないのだが、いかんせん寝て起きたら腹が減る。とはいえ家に帰る訳にはいかないので、外食にいくことになる。となると1人で行くわけにはいかないので誰かを誘って行くことになるのだが、となると、誘う方がオゴらなければいけないこともあるし、また誘われた場合には自分で払わなければいけないこととなるケースもある。必ずしも自分で計算しながらセーブできる金額ではない。食事の中身ついても「ラーメン」とか安いものばかりではなく、ストレス解消も兼ねてるので、寿司やら焼肉といった、一般的に豪華に見えるいいものを食べがち。食費が予想外に飛んでいくのが業界人に金が無い最大の理由といえよう。

CASE 2 資料費に消えた！

資料、といっても、本来の資料ならば会社から経費で買うことができる。しかし「DVD」「トレカ」だとかの萌えグッズは違うし、そもそも資料でもない。普通なら趣味で、予算を決めて買うケースが多いのだが、ゲーム製作者の場合「資料」とかこつけて、無尽蔵に買い物をしてしまう。だから、お金がある限り買い続けるので、際限が無い。誰かに浪費を注意されれば、仕事に使うものを自腹で買っているのだから、と言いわけ、誰も止められない状況になる。ゲームソフトだって、同様だ。もともと好きで業界入りした人も多いのだから、ゲームグッズやアニメグッズにつぎこむのは当然といえば当然。ゲーム業界の利益は、業界内で循環しているといっても過言ではないだろう。しかし浪費は萌えグッズだけではない。コンピュータが好きで、ノートパソコンやら、出たばかりのDVD－Rなんて、誰が買うのか分からないハードまで手を出し始める。それも、買った所で使う暇がなく、積んでおくだけ。パソコン周辺機器ならばいい。映像の編集に興味が移り、業務用AV機器にハマると、まさにジ・エンドだ。なにせ1台数百万するんだから……。

CASE 3 必要経費を自腹で負担……

掲題だけみると非常に崇高なことで、ゲーム制作者は凄いなぁなんて思いがちだが、真相は違う。どこにでもある話なのだが、ゲームっていうのは多数の人間が絡む労働集約性の高い仕事のため、人とのつながりは非常に大切である。食事おごるから、これやって！　とか、今度ノミにいこうよ、なんて会話がよく飛び交う結果なのだ。そりゃ仕事のテンション、気分よくやってあげるために食事をおごるのはかなり有効だが、会話の内容は主にあそこが無茶を言うんだよ、なんていう愚痴が中心で、別に仕事の話でないケースが多い。結局は自分のやりたいことを相手にやらせるため、コミュニケーションが無ければ作業を他人にしてもらえなかったり、無茶を頼むこともできず、作業が円滑に進まないので、絶対に必要なものなんだが、ゲーム業界は接待費が切れるなんていう業界ではないし、そもそも仕事なのかなんなのかよくわからない費用を出してくれる会社は殆ど無い。当然、自腹だ。飲み屋などならいいけれどこれがキャバクラなどになると、費用は大変な額だ。

……以上が浪費する資金の大半だろう。ギャンブルなどはそもそもやる暇がないので、ハマることはない。殆どが注意すれば抑えられる出費だ。さぁ業界人の皆様。自分の生活を振り返ってみよう。同じような話でお金を浪費していないだろうか。見直してみれば、思うよりも出費を抑えられるかもしれない。

橋本和明（はしもと・かずあき）：小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。

エロの星の名の下に

円谷英二生誕100周年記念

南敏久

第11話『コズミックマン』の巻

ジャンル：AVG＋TBG／メーカー：創美研究所／
機種：Windows95＆98＆2000

イデ隊員みたいなのんきな大人になってアンヌ隊員みたいなサバけた女性と付き合いたい第11話

こんちわ。この歳になってもあっ今週もまたウルトラマン見逃しちゃった！　と、ついつい仕事場で大声をあげてしまう28歳怪獣マニア、南サンです。前後編で三輪ひとみも出るのになぁ。（って怪獣目当てじゃないんかい）。それはともかくこういった出だしで始まった以上本来ならこのあとゴドラ星人やコスモリキッドやヘラ・ウマーヤなどについて約4Pほど書き連ねたくなるのが人情なんですがその気持ちをグッと押さえてエロゲーの紹介に移りたいと思います。今回は毎週月・水曜日の午前10時15分に全国の養護学校の子供たちの平和と健康を守っている『ストレッチマン』……じゃなくって『コズミックマン』です。結局怪獣モノになっちゃいました。ごめんね。

舞台は22世紀。ごく日常的に宇宙怪獣とそれと戦う宇宙人コズミックマンが飛来してくる未来の地球でたまたま、というか職業的な都合で戦闘区域に居合わせてしまった主人公の火事場泥棒は怪獣に敗北した先代のコズミックマンから変身能力を受け継いでしまいます。で、こいつが悪い奴でして怪獣と戦う見返りに金と女を地球防衛機構CATに要求してくる……というのがこのお話しのプロローグ。こんな極悪主人公ですから当然こちらとしてはお堅い防衛隊が理不尽な陵辱や奇行に引っ掻きまわされてあーら大変だこのスットコドッコイな展開をついつい期待しちゃいます（パッケージの裏写真とか見ると気の強そうな隊員の女のコ「麻生麻由美ちゃん」がアフンアフン乱れてるし）が……違う！　現実は大きく異なるのよ!!　始めのうちこそ行く先々でオペレーターやらファンのコにブライトスティックを入れポン出しポンしていた主人公ですが物語も中盤を過ぎた頃から出生の秘密やら怪獣と宇宙人に纏わるナゾやらがカラミ出してお話はどんどん暗く、湿っぽくなる一方に……。もうちんこどころかパイオツの先っちょすら出てきません。更にその合間合間に入るエロゲーにしては歯ごたえのあり過ぎる戦闘シーンがカリカリカリカリ（↑思考中の音）煩くてちとゲンナリ。途中で抜けられないし。

セブンとか新マンの上原正三市川森一作品の悪い影響か、我々若いモンが特撮モノっぽいお話を作るとどうも必要以上に暗くしたりテーマを剥き出しにした話を作ったほうが評価されるんじゃないか？　ちゅうような意識が働いているような気がするんですがどうでしょうか。そういうトコロは奥に潜ませつつお話自体はサラっと書けるとイイと思うんですけどね。みんなもうイイ大人なんだし。



冒頭はノリノリでオンナのコにもノリノリなのですが、途中からミョーに湿っぽくなっちゃちゃって……。

南敏久（みなみ・としひさ）……'73年生まれ特殊造形業＆怪獣博士。最近のお仕事では知る人ぞ知るマイナー特撮ヒロイン、『マイティレディ』復活版に登場する怪獣のデザインと造形を担当しました。個人的には蜂形宇宙怪獣がお気に入り。今回は個人的にイロイロあって笑いの薄い文章でごめんなさい。メールはerohoshi@hotmail.comまで。

E.C.M Electronic. Composed. Music. Vol.3

クラッキンDJパート2（ヒットメーカー）

セガを代表するGM『アウトラン』『ファンタジーゾーン』『デイトナUSA』のリミックスを含む豪華なアルバムながら、完全受注生産で開発され、残念ながら既に注文は締め切られている。

最先端GMとレトロGMの融合という重要位置にある本作、告知も十分ではなかった上に、受注の受付期間が短すぎたのではないだろうか。入手できなかったファンたちに、ぜひ追加注文の機会を！

ビートマニア6thMIXオリジナルサウンドトラック（東芝EMI）

「6」と言いながらも通算11作目を数える業務用『ビートマニア』初代シリーズの最新作。

英国ミュージシャンの参加を前面に打ち出した本作だが、コナミ社員を含む日本の参加陣も決して負けていない骨太なクラブサウンドが楽しめる。

ボーナストラックも多く聴き応えは十分だ。音ゲーファンだけが楽しむにはもったいない高クオリティーに次回作への期待も高まる良盤。

スーパーゼビウス（サイトロン）

「グワッシャ！」レトロGMファン、YMO世代に送る最強の1枚が復刻された！

度重なる発売延期に焦らされたGMファンも多かったが、無事に発売されひと安心（筆者含む）。

GMアレンジどころかGMそのものの黎明期、ここまで大胆なリミックスを行えた人物は、やはり細野晴臣氏をおいて他には存在しなかったと思える、歴史的資料としてもパーフェクトな1枚だ。

表題の『ゼビウス』だけでなく、『ギャプラス』『ドルアーガ』のアレンジも懐かしく、美しい。

ミニアルバムなのでボリュームは控えめだが、遠藤雅伸氏のインタビューや初回限定のBOXなど追加資料には抜け目がない。

玉繭物語2（AMJ／キングレコード）

GM界の大ベテラン松前公高・真奈美夫妻が手掛けた最新作。どちらがどの曲を担当したか記されていない点が少々残念だ。

瞬間的な短いフレーズの繰り返しで場面を印象づける「GM的手法」の見事な表現に感服。GM作曲家も聴くべきと言える1枚。

今回は小レビュー集です。

GMトピックス

好企画盤『セガコンVol.1』（SMEビジュアルワークス）

投票で収録曲が決定したセガの歴史を刻む3枚組。初CD化となる『ペンゴ』『ああ播磨灘』など貴重な音源に驚き、説明不要の名曲に泣こう！Vol.2も期待だ。

『怒首領蜂2／怒首領蜂』（サイトロン）

『2』は「前世代GMっぽさ」を持った雰囲気が良好。入手困難だった前作が同時収録されたことで、その対比も楽しめる面白い1枚。

ギターフリークス5thMIX＆ドラムマニア4thMIX（KME）

2枚組の大ボリュームに満足度高し。もう少し早い発売を希望。

『どうぶつの森とたけけミュージック2』（イーガービーバー）

2枚目が発売されたことは嬉しいながらも、またもや中途半端な収録に困惑気味なのは筆者だけ？

『里見の謎』のサントラ？

自称「オススメRPG」な本作のサントラが秋葉原の同人音楽店に並んでいる！どういうこと!?



クラッキンDJパート2
HR-03　2,500円
beatmania6thMIX THE UK UNDERGROUND MUSIC
TOCP-64138〜9　3,200円



スーパーゼビウス
SCDC-OOO99　1,890円
玉繭物語2　ABCA-82　2,800円

名作GMレビュー

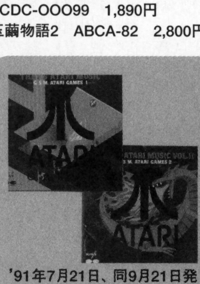
【ザッツ・アタリ・ミュージックVol・1／Vol・2】

今では海外製ゲームが日本国内にも多く流通するようになってきたが、当時は海外製品が輸入された事例は少なかった。その中でも米アタリ社によって発表されたアーケードゲームは、少数ながら日本国内で流通し、その海外作品ならではの表現・センスで国内のゲームにも大きな影響を与えた。

今回紹介するアルバムは、そんなアタリ社最盛期の音が記録された二枚。曲だけでなく音声や効果音もふんだんに収録された濃厚な構成には妥協がなく、渋谷洋一氏のアタリマニア的視点で書かれた解説も読み応えがある。

同時期の国産GMと聴き比べれば、その音楽性の違いに驚くことは必至だろう。国が違えばゲームの解釈、GMの解釈も当然ながら異なるのである。

「洋ゲー」が受け入れられつつある現在、「洋GM」を気軽に楽しめる時代は来るのだろうか？



'91年7月21日、同9月21日発売／ポニーキャニオン・サイトロン／2,500円（現在廃盤）

G-trance（ジー・トランス／罰帝）：担当編集者と共に秋葉原の同人音楽ショップにてGBの自主録音と思われるCDを発見。「ん？　コレは売っちゃマズいんじゃないの？」と顔を見合わせる。この件に関しては次号でレポートする予定でおります。

わたしには、どうにもしてあげられないの――源静香

銃田夢人 PRESENTS

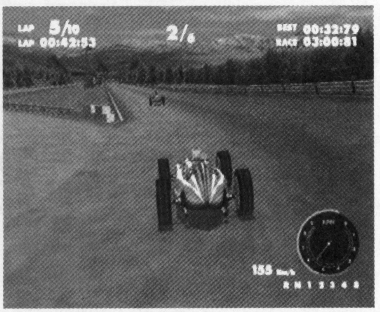
今号の駄作2（ツー）

最終回

とびだせファイナル駄作ファンタジー大作戦の巻

死に風に向かう煉獄連載、突然の最終回！　ダメダメゲームに最後の体当たり！

というわけで本連載は唐突に最終回を迎えたのですが、別に北方謙三先生や水木しげる先生から圧力がかかったわけではなく、あまりのいい加減さに担当者から見切りをつけられたためでもなく、読者アンケートの人気が悪かったわけでもなく、実は筆者がイギリスへ留学してしまうからなのでして、本当に申し訳ない気持ちでいっぱいなんですけど、その気持ちを最終回の原稿にぶつけようとしているわけですが、さて記念すべき最後の駄作はなんにしようかとアレコレ考えた結果、なぜか「駄作とはなんぞや？」という哲学的命題を考えるに至り、いろいろ頭を悩ませた挙げ句、結局は「駄作という定義は所詮は主観的価値によるものであり、すべてのゲームが駄作になりうる」という至極しょうもない答えにたどりついたわけでして、それじゃあ客観的駄作というものはないのかとさらに考えたとき、それはズバリ「まったく売れなかったゲーム」になるのではないかと思った次第であり、それなら最終回はまったく売れなかったゲームを取り上げて最後の花道を飾ろうじゃないかと思い、取り急ぎ極秘ルートから情報を仕入れた結果、ドリームキャストで発売されたレースゲーム『スピリット オブ スピード1937』という作品が、どうやら日本全国で100本も売れてないらしいというショッキングな事実が判明し、さっそく秋葉原を探索して入手したのですが、メーカー名を見ればアクレイムジャパンと記してあり、プレイする前から売れそうにないことが分かったわけでして、さらに販売元はタイトーと書いてあり、ああタイトーもすっかりダメになったなぁと感慨にふけりつつ、思わずセガサターンを引っ張り出してきて『メタルブラック』などを小一時間プレイしまして、次は『レイフォース』で遊ぼうかと思ったりもしたのですが、これでは原稿が進まないよなぁと泣く泣くセガサターンを片付けて、どっこいしょと『スピリット オブ スピード1937』をドリキャスにセットしたわけですが、本作品がどんなレースゲームなのかといえば、'30年代の古き良きアメリカの高級スポーツカーでレースをするという、日本人の我々にはまったくピンとこない代物であり、これじゃあ売れないのも当然だよなぁと思いつつ実際にプレイしてみると、駄作と決めつけるほど悪い出来ではなく、いやいやちょっと面白いくらいであり、「売れてない＝駄作」という方程式は決して正しいわけではないことが分かったと同時に、ちょっぴり本作品がいとおしくなり、100本すら売れてないことが悲しくなり、本作品よりも遥かにヒドい駄作なのに売れているソフトのことが激しく憎くなり、たとえばSCEの『蚊』とか、SCEの『蚊』とか、SCEの『蚊』とかが激しく憎くなり、そして私は愛すべき最後の駄作『スピリット オブ スピード1937』と共にイギリスへと旅立つことにしましたので、この辺で皆様とはお別れです、じゃあね。



販売本数の衝撃とはうってかわって普通のゲームです。ただし、尋常じゃないくらいロードは長いですよ。

銃田夢人（がんだ・ゆめと）：ご愛読ありがとうございました。君は人のために死ねるか？

スピリット オブ スピード 1937（RCG）　メーカー：タイトー・アレイクジャパン／機種：DC／価格：3,800円／発売日：2001年4月5日

読者あっての本ですから



本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱



さすが師走。なんだか皆サン忙しそうデスネ……。



●いや〜なんだか、いい加減世間ではお歳暮の季節ですよねェ〜。しかし、そんなココゲーム批評編集部はというと、盆暮れ関係なく年中愛に飢える翼の折れたエンジェル共バッカシですので、いつでも読者の方々の有形無形の愛をお待ちしておりますね！

○そんな中ホントに付届けを贈って下さいました方がおりまして、AYU様、お饅頭有難うゴザイマス！　たう様、純米吟醸酒、ありがとうゴザイマシタ!!　どちらも速攻で美味しく戴きマシタ!!

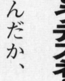
●なんだか2つ並べるとお供えモノみたいね。

○……………ナルホド。

■業界外広告が読みたいよう。（長野県　迷宮）

●やかましい！

■そういえばPSの『ゴエモン新世代襲名！』は笑いましたー。なにがってエビスが!!　アレ?!（汗）……美少年だったら萌えたのになあ。（青森県　ぼきょうはる。）



○その昔、『ゴエゴエ』のCMを見るたびに、沸沸と殺意が芽生えたモンデシタ。

■第2特集の座談会みたいな話は面白かった。また、読みたいです。皆さんも大変でしょうね。こう、ネタが少ないと。頑張ってください。（京都府　SP-K-TAM）

●まー近頃は色々大変よ。

■アクションぽいのはすっかり子供（10歳&9歳）のほうが上手くなってしまい、困惑している私のゲーム初体験は、コタツからはみ出るほどの本体を持つテニスゲーム（つっても壁ウチを延々と続けるのみ）。今となってはどこの何というシロモノなのか不明。（ボタンが2つのみ、TVにつなぐのにえらく時間がかかった。もう25年も前の話だ…ギャッ！）（東京都　両双版納）

●30代以上の読者の方々からの情報お待ちしております。

■今回ソフト批評のページ右下にある『ポイント』が非常に気になりました。おそらく評者の主観に

よる点数だと思うのですが読者には主旨もアナウンスしたのでしょうか。仮に点数だとしても細かい端数がどこから出たのか、ACゲームとPCゲームにポイントがついていないのは何故かなど、疑問が多々あるので説明をお願いします。（栃木県　メタスラファイト）

■値下げして。

○サセマショウ。

（神奈川県　ホリマサル）

●とりあえず言ってみる。

■最近のハードになって思うことですが、どの機種のゲームも文字が小さくなって読みにくい。最新のハード、ゲームキューブは子供向けという一面も強い為、文字の大きさについて期待していたのですが、これも駄目……。皆が皆、RGBでつないでいるわけではなく、大抵の人は殆どビデオ端子なのですからゲームを出すメーカーは考えてほしい（『PSO』をビデオ端子でプレイしている方は凄いと思う）。（北海道　斎藤　章道）

○そういや『ピクミン』は任天堂ソフトの癖に取説に振り仮名入ってないデスネ。子供向けじゃナイという判断デショウカ？　まあゲームに平仮名モードありマスケド。

●CMであんな歌流してりゃ、小さい子も欲しがるっちゅーに。

■字が小さく読みにくい。難しい漢字が多すぎる。ワザと？

（大阪府　乾　利尚）

●頭良いと思われたいんですよ。

○マ他人のこた言えマセンガ。

■タバコを止められるクスリがあるならゲームを止められるクスリがあっても良いですよね？　受験生の親とかに売れそうだし。

（茨城県　妖怪出魂）



●受験生のお母さんは是非コントローラに漆を塗って下さい。

○そういや前号のFF特集の寺田氏の記事には、大反響がきちゃいマシタ。

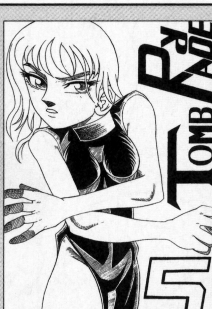
■寺田先生、意見が歯に衣着せなさ過ぎて素敵。漢ですね。

（愛知県　ジークフリート）

■寺田さんと編集部に言いたいのは「アンタ達こそ不勉強だよ！」ってコトです！　だいたい野島さんのデビュー作『探偵神宮寺三郎　時の過ぎ行くままに…』をPLA

読者 イラストギャラリー

うぉぉぉぉ！　イラスト少ないから
テンション上げていくぞぉぉぉ！



東京都／上野健二郎
映画のほうも最初、3週ロックと聞いてたんですけど、けっこう続いてますよね



三重県／ワイエム
ワタクシも。



埼玉県／ダメ人間王国右大臣
PS版でまた楽しい正月を迎えられそうです。



秋田県／AYU
季節感のあるイラストを送ってくれたのはアナタだけです。投稿のツボを理解してますね。



岡山県／ゲーマーZ
2次マガ発行後にウチん処の葉書パクられてた事実が発覚したもんで、コチラもビックリよ。

Yしたことあんのかよ！　確かにミステリーやゲームとしてどうよ？　な所はある。でも『想い』がギュッと詰まってる筈。それに比べると以降はパクリかな？

（愛知県　TAプロトタイプ）

■結局、ゲーム業界も「売れたモン勝ち!!」なんですね。

（福島県　鷹荒　良裕）

○「売り逃げ」という会社も多いデスケドネ。

●マ最終的には逃げ切れないモンですけどね。



新編集長に言っておきたいことってアリマスカ？

■5ヶ月のプー生活から脱出しました。ソフトを買う余裕は出来たけど、プレイする時間が週に20時間しかとれません。

（北海道　安城明生）

●そんだけとれれば充分です。

■そうだ！　読みたい記事思いついた。『世界のゲーム事情』なんてどうでしょう。アラビアや中国のビデオゲーム事情は興味があるなあ。

（群馬県　風の中のマリー）

●いーですね！　ンじゃオネーさん毎号取材しますのでとりあえず当座の出張費下さい∨編集長様

■ゲーム批評に絵が増えて嬉しいです。どうか続けていってください。

（岡山県　ハートフル）



○前号から始まった表紙の中村さんの漫画いいデスヨネ。

■中村先生のイラストが素晴らしく、つい毎号手に取ってしまいます。

（神奈川県　dal）

■カツラや結婚相談所とかの広告入れたほうがいいんじゃないかな、にははっ。

（大阪府　毛利公俊）

●それはオマエのためか？



○実は読者の主婦率が以外と高いので女性向けの広告があっても良いかと思われマス。クライアントの皆様は是非ご検討くだサイ。

■アンケートハガキに「最近、つまらなかったゲームソフト名」という欄を設けたらおもしろいと思うのですが。（北海道　高等遊民）

■PS2でHなDVDを見たら、メモカのデータが全てブっ飛んでしまいました。なまじっか容量が



読者あっての本ですから

大きいだけにそのショックはPS時代の比ではありません……。
（北海道　サクヤ此花）

●再生したタイトル及び詳細なデータを速攻PSクリニックに報告すべし。

■無理矢理行数を稼いでいませんか？　57577な短歌形式の批評なんてどうでしょうか？
（千葉県　カベジマイサム）

●そうかもね／たまにヤルのも／アリですが／頭悪くて／ネタも浮かばず（季語なし）

■悪趣味だろうと名作だろうと、所詮ゲーム。人生と違ってリセットできる。人生はリセットできないんだよ。終わらせることはできるけど……最近、生きるのがちょっとつらいんだ。ゲームも人生も楽しいにこしたことはない、はずだ……と思う。何か、いいことないかな～（以下略）
（青森県　奇狂堂）

○マとりあえず、誕生おめでとうございマス。

●ときに26になったのか36なのか、それによって深刻度が大きく変わるけど一体どっちよ？

■「げーれき2001」でホリ電器をやって欲しい。数々の迷コントローラーを生み出した（ゲームも何本か作ったはず）メーカーを是非。
（岩手県　本城勝志）

■もうすぐ『げーれき2002』になります？（北海道　ダミンハ）

○多分ね。

■はやのんさんにメール送りたいけど勇気がでない……。
（大阪府　ふな）

●がんばれ。

■編集後記復活していて良かったです。あ、小川哲弥サンは、ちょっと前の『フロムエー』でお顔を拝見しました（だから何だ？）
（千葉県　津久山真臣）

■ゲームショー1週間くらい開催してほしい。または、開催期間中はオールナイトにしてほしい。期間中、必ず仕事が休めるわけでもないし、それにじっくり見たいと思う。（千葉県　ラッキーマニア）



○ちっさい規模の出展社はマジで死にマスネ……。

●あ、やっぱし？



読者による批評のページ

Reader's Critique

新ハードの登場でにわかに活気づくゲーム業界。表現の幅が拡大し、ゲームの在り方が変化しようとしています。ゲームのいちばん傍にいるアナタは今をどう感じていますか？

投稿規定：1050字前後（15字×70行）の文章量で投稿してください。原稿テーマは自由です。掲載させていただく場合は、編集部で原稿の修正や文字量調整を行います。また、応募原稿は返却できません。以上のことをご理解のうえご応募ください。お願いします。

各コーナーへのお便り・投稿は
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル（株）マイクロデザイン『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係、または
ghihyou@microgroup.co.jpまで。投稿の締め切りは1月1日です。

不定期掲載になりがちな当コーナーですが次号からはがっちりページをキープしていきますので、恨み節だけはご勘弁を!!

ゲームの魅力を半減させる存在

現在のゲームは、『テレビゲーム』である以上、当然ながらテレビに映すことでしか表現できない。しかし、これではゲームがテレビの単なるコンテンツの一つに過ぎないのではないか。「それがどうした？」という意見も、もちろんあるだろう。「過ぎない」という認識はおかしい、と。テレビはそこに映し出される様々なコンテンツ（テレビ番組、映画、ゲーム等）が主で、テレビ本体こそ映す内容によってその存在価値の変わる、一つの道具に「過ぎない」と。

だがこれは、テレビゲームの本質はソフト（コンテンツ）にあるという考え方だ。対するハードとは、ゲーム機＋テレビを指すことになるわけだが、私が嘆くのはこの点だ。ゲームがテレビ画面の枠内に当然のように収まって、他のチャンネルに映るモノと優劣を競い合っていることに満足している状況、これにあるのだ。

別にゲームは、テレビに映るコンテンツの一部と認められたいがために、必死に這いあがってきたわけでもなく、同じ土俵で映画やドラマなどと対等に勝負しようと志していたわけでもないと思う。

テレビゲームの本質とは、ハード＋ソフトで語るべきではないか。そして、ここで今問題にしたいのは、ハードにテレビを含むか？　ということなのである。

今、一生懸命テレビがデジタル放送だの、双方向型テレビだの、変化しようと試みてはいるが、ゲームに一度でも触れた人なら、ゲームを越えた、はるか先の未来予想図まで鮮やかに思い描けたはずである。ＦＣ誕生からのゲーム機の進歩たるや、その来るべき未来へ向けて一直線に走ってきた証でもあるのだ。

しかし今、この期に及んでも将来性の見えないテレビと繋がってしまっていることに、もどかしさを感じるのだ。もう、テレビからゲームを切り離したい!!　最近、テレビというシステムがゲームの発展の足を引っ張っているのではないかと感じる。「テレビがないと遊べない」その大前提をひっくり返したい。「こんなに面白いゲームなのに……」と、頭では理解しても、感覚に訴えてこないのは、きっとテレビというフィルタを通して観るからである。ならば、テレビとの新たな関係を提案する時期に来ているのではないだろうか。テレビとは違う何か、テレビを変える何かを……。（北海道　黒猫ジジ）

ゲームハードの性能が著しく向上していく中で、独自の進化を遂げていくテレビ。両者が歩みよることで、新しい可能性を見出せないでしょうか。

批評に納得いかないので再批評『ミスタードリラー』

パズルゲーム（以下ＰＺＧ）の歴史……。『テトリス』から始まり、『ぷよぷよ』『パズルボブル』そして『ＸＩ』。もうアイデアが尽きたころかなと思っていたら、故・横井軍平様の遺作『グンペ

イ』。やっぱこういうゲームを考えつくクリエイターの人ってすごいと思います。PZGは頭を使うゲーム故に、企画を練る方はもっと頭を使わなくてはならないのでしょう。そんな中、またもや登場したPZG。それが『ミスタードリラー』です。いやはや、もう頭が下がるばかりです。

ゲームは、新キャラクター、ススムくんを操り、ブロックでできた地面をひたすら掘り進んでいくルールです。ブロックにも色によって連鎖が起こったり（このゲームでは連鎖は不利）、PZGならではのゲーム性がいろいろあるのですが、そんなものは既にPZGならありきたりのことです。このゲームの面白さの最大の秘訣は、「パニック掘りゲー」と銘打たれたその緊張感にあります。

PZGでのゲームオーバーには、一定の目安があり、特定のラインにブロックが近づいてくると、「あぁ、もう終わりだなぁ」と覚悟ができたものです。ゲームオーバーになる瞬間をある程度予測がつき、納得できました。故に焦ったり、諦めたり、「あぁ、あそこでミスったから……」などと悔しがり、調子がよかった場合はちょっとブルーになるものです。

しかし、『ミスタードリラー』には、そんな「ゲームオーバーになる目安」がないのです。うまくいっていたと思ったら、突然、上からブロックが落ちてきてゲームオーバー。この〝いつゲームオーバーになるかわからない〟さっぱりとした後味のないストレート過ぎるゲーム性がこのゲームの最大の面白さ、醍醐味であり、今までになかったPZGとして大ヒットしたのです。これに、エア残料という目安が加わり、プレイヤーは常に2つのゲームオーバーと隣り合わせで緊張した状態でゲームを楽しむことができるわけなのです。

PZGはシンプルで単時間で終わる故に携帯ゲーム機とも相性が良く、GBA全盛の現在、新しいルールを思いつくと、最もヒットに繋がるジャンルではないでしょうか。

また、必然的にキャラが可愛くなるため（グンペイは別）、そういった才能がどんどん求められる、ゲームの原点に還ったような魅力的かつ難解なジャンルです。そういったマルチな才能を、ゲーム業界はどんどん発掘していってほしいものです。（メール投稿　上城仁貴）

他ジャンルではグラフィックばかり持て囃される傾向にありますが、パズルというジャンルは現在でもアイディア勝負。これからも単純＆知恵熱が出るタイトルを期待します！

トータルバランスに優れるGC

財布の中を見て考える。果たして手にしている大枚をはたく価値があるんだろうか……？　正直なところ待ちきれなくてウズウズという状態とはほど遠かった。ゲームに対するワクワク感は最近、自分の中から流れ出してしまったからだ。しかし、購入に踏み切り、箱からGCを取り出して数分たった頃には再びゲームに対する熱を取り戻した。

20世紀初頭、フランスで始まったcubisme（キュビズム）。複数の視点から捉えた対象を立方体形など基本形態によって再編成する新運動が芸術界に巻き起った。芸術の新しい扉を開いたキュビズム同様、GCにも、操作感の良さ、3Dゲームであるのに2Dゲームのごとき距離感・視点の捉えやすさ・読み込みストレスのなさなどの基本的要素の再編成。それによって新次元の面白さ、驚き、感動を巻き起こしてほしい。GCはその一歩を確かに踏み出したし、その風を吹き込むパワーがある。

GCを購入し、遊んでみた感想は素晴らしいの一言。今まで発売されたハードは数々あれど、ごく個人的な感想を言えば、FCディスクシステム依頼のお気に入りゲームになりそうな予感がする。先にも触れたコントローラーの感触は歴代ハードの中ではトップのフィット感。GCは歴史に残る〝名機〟になるのは間違いない。

（埼玉　加藤良太）

ハードとソフト、両面を見据えてきた任天堂にはゲームを楽しんでもらうための長年のノウハウがあります。それらの集大成ともいうべき形がGCなんですね。

ゲーム批評　2001年7月号プレゼント当選者発表

●マイクロデザイン特製アイテム

ゲーム批評Vol.42 プレゼント当選者（30名）

北海道	佐野紀子
青森県	吉田千春
秋田県	土田歩美
岩手県	中村光彦
	本城勝志
山形県	武田晋
茨城県	熊木聖二
群馬県	萩原敏也
埼玉県	熊倉哲也
	笠井朋子
千葉県	松岡まゆみ
	富岡一樹
東京都	田中淳史
	御畑郁子
神奈川県	川瀬哲
	玉村啓
新潟県	岡崎和夫
長野県	長崎利直
岐阜県	今井智子
静岡県	山島順一郎
大阪府	藤岡賢一
大阪府	船谷善之
鳥取県	佐々木雄一
岡山県	正木博之
香川県	猪熊幸代
	池田忠史
福岡県	平井文和子
長崎県	合原大樹
熊本県	西村章太郎
沖縄県	上間巧

※当選品の発送は2001年12月中に完了する予定です。2002年1月に入っても未着の方は編集部までご連絡ください。

バックナンバーのご案内

＜Vol.27＞'99年6月発行780円（税込）
■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！　新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」

＜Vol.29＞'99年10月発行780円（税込）
■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実

＜Vol.34＞2000年8月発行780円（税込）
■「なぜだ!?　ドリームキャスト」苦戦を強いられるDCに、今一度スポットを当てる●俺とセガゲー　四半世紀の愛憎　ゲーム批評ライターによるベスト＆ワースト5■『劇空間プロ野球』版権闘争の真実　コナミは何を考えているのか？

＜Vol.35＞2000年10月発行780円（税込）
■「DQⅦ＆FFⅨ 物語ゲーム 進化の優劣」ドラクエ、FF ──『過去、現在、未来』●がんばれボクらのジャレコ特集　今蘇る怪作の歴史!?　その真の姿を見よ！　■名越武芸帖スペシャル対談

＜Vol.36＞2001年1月発行780円（税込）
■「ソフト批評スペシャル　拡張版」●ゲーム批評ノンフィクション　ネットオークションのなくなる日■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか？

＜Vol.37＞2001年3月発行780円（税込）
■「なぜ今、携帯ゲームなのか」　携帯ゲームって本当に好調なの？●君の武士魂はふるえているか　日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭■ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか?

＜Vol.38＞2001年5月発行780円（税込）
■「愛がないキャラクターゲームなんて!!」キャラゲー原作者インタビュー！●検証！スポーツゲームの真髄『リベログランデ』は新たな扉を開くか■緊急特集DC撤退！どうなるセガ！

＜Vol.40＞2001年9月発行780円（税込）



■ゲームの疑問を大追跡 これが答えだ!？
ゲームソフトの原価に迫る
幻のゲームソフトの行方を追う！
●SNK　偉大なる遺産
SNK（新日本企画）ゲームの系譜
SNKの側面　格闘ゲーム　飢狼伝説スペシャル

＜Vol.41＞2001年11月発行780円（税込）



■ＦＦＸ批評対決!!
ＦＦＸを誉め倒す?!
否定派・肯定派ソフトレビュー
ＦＦＸ実はココが凄い！
●悪趣味ゲームライター晩餐会
がっぷ獅子丸ＶＳ.阿部広樹座談会

別巻
飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-
'98年9月発行　2520円（税込）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
ULTIMATE MISSION　'98年12月発行　1480円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）
読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円(税込)
読者あっての本ですから4　2000年12月発行　787円(税込)

隔月刊ゲーム批評 3月号予告

March

第1特集

なぜこんなに美しいのか？ テレビゲームにみる美人の法則

ポリゴンゲームがカクカクしていたのが懐かしい。なぜ今のポリゴンキャラクターはこれほど美しいのだろうか？　デザイナーの努力、プロデューサーの苦悩……美キャラの誕生までを徹底解剖。ゲームの現場以外の声も取り入れて、ゲーム批評が女性美に迫ります!!

第2特集

子どもとゲームの微妙な関係

ゲームユーザーの高年齢化にともなってメーカの戦略はいかに変化しているのだろうか？　そして、子ども達は本当にゲームで遊んでいるのだろうか？　注目のポケモンミニとカードeリーダーを中心に“子どもとゲーム”の関係を解析します。

ソフト批評拡大版

― 掲載予定ソフト ―

『暴れん坊プリンセス』『Rez』『メタルギアソリッド2』『トロと休日』『ヴァンパイアナイト』『ときめきメモリアル3』『ザ・警察官24時』『大乱闘スマッシュブラザース』『どうぶつの森＋』『サクラ大戦オンライン』『サカつく特大号2』ほか

次回「隔月刊ゲーム批評1月号」は 2002年2月2日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

◆今日もライター大募集!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

　ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

　ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

　採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

　「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先
〒104-0041　東京都中央区新留1-3-7　ヨドコウビル
(株) マイクロデザイン出版局　ゲーム批評編集部
「ライター大募集係」（担当：小川）

EDITORS' ROOM

お久しぶりです……と言っても覚えている人いるかなぁ？　どこぞの編集部からやってきて、ちょっと手伝っていたと思ったらいなくなって、そしてまた、戻ってまいりました。しかも、今回は何故か編集長です。と言っても今号は途中から参加したので、まだ深く関わっている訳ではないのですが。ゲーム業界・出版業界共々厳しい時勢、不安一杯ですが、ゲーム批評読者の皆様により良い情報を提供できるよう、頑張っていきたいと思っておりますので、よろしくお願いいたします。

と言うわけでお勉強のため、普段はあまりやらない（笑）、最近発売されたゲームを多数プレイ。『ピクミン』『逆転裁判』『ポトリス』…どれも語るべき言葉のある、良いゲームでした。『パワプロ7』『AC4』…シリーズ故の作り込みの深さに恐れ入ります。『EQ』…ネットに適した戦闘システムの構築は凄いと思います。……この仕事、大変だなぁ…。（津田）

編集後記ですが、いつもいつもギリギリになって書いているので、少々テンション上がり気味です。いわば昇段試合のようであります。……と、今回の今号の格闘ゲーム特集の担当らしく『VF4』の話題なんかをだしてみたものの、ここ一週間編集部にて軟禁状態で『VF4』やってません。稼動以来、ここまで間を開けたことのなかったわけですが、禁断症状が出てきております。ぼーっとしてると連携を考えていたまではよかったのですが、画面撮影のためにはじめた『VF2』でしゃがみダッシュの練習をはじめる始末。仕事もはかどらずに悪循環……だからゲーセンいけないんじゃん!!

さて、私のダメダメぶりはここまでにして、もうひとつ編集部生活にて特筆すべきことが。祝！　ベガルタ仙台J1昇格!!　元仙台人の私としては嬉しい限りです。弱すぎるからチーム名変えてなんて言われたチームがこんなに早く昇格するなんて。やっぱり〝カニ〟効果?!　（小川）

どうも。アイも変わらず酒に溺れる日々です。

先日、特になんの目的もなく建築関係の雑誌を立ち読みしていたら、編集後記で「他人と異なるモノを好きだと主張することでしかアイデンティティを保てないヤツが大嫌いだ」というようなことをアツく語っている編集者を発見。

この方の意見に熱烈に賛同させていただくとともに、編集後記はもう少しマジメに書くべきだと猛省いたしました。

というわけで、なにか主張してやろうと思ったのですが、肝心のアツい思いがなかなか湧いてきません……。無念。どうにも仕方がないので、ここ数年の私のクリスマスの過ごし方でも記しときます。

去年→男だらけの編集部で仕事。一昨年→友人と「ナンパしよう！」と出かけたものの、根性がなく、結局朝までそこらをウロウロしただけ。一昨々年→ひいばあさん亡くなる（享年96歳）。ご参考まで。（土井）

はじめまして。今号から手伝わせていただく秋田です。みなさんよろしくお願いします。

ＭＳＸ電脳ランドにて、ボーステックでディレクターをされている鈴木直人氏に、'80年代のＰＣゲームを現代に甦らせたＥＧＧプロジェクトについて伺う機会がありました。短い時間でしたがＥＧＧの姿勢やスタッフの意気込みにたいへん感銘を受け、過去の作品がどんどんと埋もれていってしまう寂しさがすっかり無くなりました。ずーっとナイコン派だったので遊びたくても遊べないゲームがたくさんありましたからね。ＥＧＧでようやくＰＣデビューできそうです。とりあえず『夢幻の心臓』で頭がいっぱい!!　（秋田）

隔月刊 ゲーム批評 1月号

ゲーム批評Vol.42
第９巻第１号通巻64号
2002年１月１日発行
定価780円(税込)

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　武内静夫
編集長　津田清和
編集部　小川哲弥
土井大輔
秋田俊悦
販売営業　長谷川安次
河合秀晃
広告営業　小山睦男
五十嵐健一
デザイン　株式会社エストール
印刷　図書印刷株式会社

(株)マイクロデザイン
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部　TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-9384
販売部　TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部　(株)マイクロハウス　レップ営業部
TEL.03-3555-1206
FAX.03-3297-0180

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

■■ゲーム批評の看板娘が送る■■…………**第2回**『彷徨える戦士たち』

気がつけば3日ですよ!!



原案：ゲーム批評編集部　マンガ：中村龍徳

平成14年1月1日発行第9巻第1号通巻63号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：㈱マイクロデザイン　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　TEL03-3206-1641（販売）　FAX03-3551-1208

定価：780円　本体743円

雑誌03679-1　T1103679010789